

DVD
ROM

+2CD

Pełne wersje:
3 gry, 6 programów 31 dem gier
22 dema użytków zwiastuny filmów
dodatki FPP

CD-ACTION®

ISSN: 1426-2916
Numer 12/2000 (55) Grudzień 2000
Cena 24 zł 99 gr

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce

Ponad 200 stron!

**Rune
Metal Gear Solid
Outforce PL**

TYLKO U NAS!!



**Odyseja PC 2001
Wielki test drukarek
Modelowanie w Amapi**

24 GODZINY NA DOBĘ
JZWON
0801 600 200
KONIEC TYGODNIU

Klub CD-Action
www.klubcda.com.pl

CD-ACTION DVD P
0312 9142
24.99 ZŁ
9 771426 291105

Strzeż się!

NADCIAGA MROczne PLEMIE...



THE SETTLERS®

Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.



Wkrótce w sprzedaży w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69

www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



Najnowszych informacji szukaj w internecie:

<http://settlers.cdprojekt.com>

www.bluebyte.com

© 1993-2000 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers IV i firma Blue Byte są zastrzeżonymi znakami Blue Byte Software, Inc.

- Wysokie rabaty i oferty promocyjne
- Najniższy koszt wysyłki- 4.95 zł
- Płatność przy odbiorze
- Profesjonalną i miłą obsługę
- Krótki czas realizacji 2-7 dni roboczych
- Dostawę w ciągu 24-48h (za dopłatą)
- Dostawę w dniu zamówienia (w Warszawie)
- Solidne zabezpieczenie przesyłki
- Gwarancje na oferowane produkty
- Akceptujemy karty kredytowe
- Ceny zawierają Vat

(022) 863 76 72

tel. (0502) 589 100

W GRUDNIU PRACUJEMY:

pn-pt 8 -21, sob-niedz 9 - 20

PLANETA GIER



www.planetagier.com

DO KAŽDEGO ZAKUPU ZA MINIMUM:

69 zł otrzymasz:



Pełna wersja gier:
Reflux PL, Książę
i Tchorz PL oraz
podkładkę pod
miazgkę z gry
Saga - Gniew
Wikingów

Promocje nie łączą się.

99 zł otrzymasz:



Pełne wersje gier:
Reflux PL, Książę
Tchórz PL, pakiet
przydatnych
programów
użytkowych oraz
podkładkę pod
myszkę z gry
Saga - Gniew
Wikingów

Oferta ważna do wyczerpania zapasów

159 zł otrzymasz:

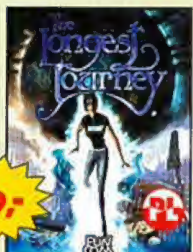


Pełne wersje gier
Home Word, Reflex PL
Książki i Tchórz PL
starter gry karciowej
Magic The Gathering
pakiet przydatnych pro-
gramów użytkowych
oraz podkładkę pod
myszkę z gry Saga
Odwiedź Wiki



NAJWIĘCEJ NAGRÓD - NAJWIĘKSZE SZANSE - NAJWIECEJ NAGRÓD

Zamów The Longest Journey
PL do 15.12.2000 a otrzymasz Aztec PL, Home World, starter gry karcianej Magic The Gathering oraz pełną wersję Książę i Tchorz.



Złóż zamówienie do 15.12.2000 a otrzymasz: dwie pełne wersje gier, starter gry karcianej Magic The Gathering oraz gadżet z gry. Weźmiesz także udział w losowaniu jednego z trzech komputerowych zestawów kina domowego DVD (DVDrom, zestaw głośników 5+1 oraz dekodér DVD) i dwudziestu nagród pocieszenia.

Promocja ważna do wyczerpania zapasów. Upominki mogą ulec zmianie.



JEŻELI NIE ZNALAZŁEŚ INTERESUJĄCEGO CIĘ TYTUŁU, DZWOŃ SPROWADZIMY GO SPECJALNIE DLA CIEBIE

ADVENTURA PL	69	CROC 2 PL	104	HALF LIFE COSPOLA FORCE	95	LOMAK PL	43	QJUNE: 3 ARENA	139	SWAT 3 + MISJE	150
A.D. 2044 PL	69	CREATURES 2	69	HI M & M III THE SHADOW OF DEATH PL	95	MOK 2 + MOK 1 PL	79	RAILROAD TYCOON DL LIXE	35	SYSTEM SHOCK 2	99
ADAS 1 PRAT BAHNABA PL	69	CREATURES 3	69	HEAVY METAL: F.A.K.K. 2	159	MIGHT & MAGIC VII PL	95	RAILROAD TYCOON 2 PL	95	THE SETTLERS V PL	99
AGE OF EMPIRES 2 PL	109	CYWILIZACJA 2 PROBA CZASU PL	69	HEROES OF MIGHT & MAGIC II ARMAGE-		MESSIAH PL	30	RALLY CHAMPIONSHIP	45	THE SIMS PL	119
AIRLINE TYCOON PL	69	DEUS EX	139	-ODON'S BLADE PL	40	MIGHT & MAGIC VIII	139	RALLY CHAMPIONSHIP 99 PL	95	THE SIMS SWATOWE ZYCIE PL	79
ALICE	129	DIABLO	69	HEROES OF MIGHT & MAGIC III PL	79	MIDNIGHT RACING PL		RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	139	THEME PARK WORLD PL	109
ALLEN VS FREDDER + MISJE	119	DIABLO 2 PL	149	HOKUS HOKUS RÓZOWA PANTERA PL	69	MOTIVITY PL + Kozuska		RETURN TO KRONOR	39	THUNDUSKA PL	49
AMMO 1932 PL	99	DIABLO HELFIRE	49	HOME WORLD CATALCYSM	159	NA KŁOPOTY PANTERA PL	78	REFEHWOWE PSY PL	49	TOCA 2 TOURING CARS	99
ATLANTIS 2 PL	69	DRIVER	99	HOPKINS FBI PL	69	NIA LIVE 1996	69	ROLLERSKATER TYCOON PL	69	TOMB RIDER II GOLDEN MASK	69
ATLANTIS PL	39	DUKE NUKEM 3 + MISJE	99	ICOWIND DALE PL	99	NBA LIVE TYCOON	39	ROLLER GSTER TYCOON MISJE PL	39	TOMB RIDER IV + MISJE	99
ATTEC PL	69	DUNE 2000	59	IVICUTUS PL	99	NRA 2001	129	ROLLER COASTER TYCOON + MISJE PL	99	TOMB RIDER V: THE LAST REVELATION	99
BLAIR WITH	99	DUNGEON KEEPER 2 PL	59	JAGGED ALLIANCE 2	69	NEED FOR SPEED: PORSHIE CHEL	119	SAOA GNEW WINGWON PL	69	TOMB RIDER V	99
BROKEN SWORD 2 PL	59	EARTHWORM JIM 3D	69	JACK JACKRABBIT 2 - ZIMOWE PRZYGDY PL	49	NEED FOR SPEED 3		SETTLERS II + MISJE PL	69	TONY HAWK 2	169
BALDUR'S GATE + DPOWIESCI Z WYBRZESZA		EARTH 2100 PL	89	JACK JACKRABBIT 2 PL	49	NEED FOR SPEED 4	79	SHEEP I PL	129	TRAITORS GATE PL	79
MECZY PL	99	EMERGENCY PL	49	KLEOPATRA KROLOWA NILU PL	99	NIE, 99		SHOGUN PL	119	TRIDONS PL	49
C & C TIGERIAN SUN	109	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	99	KNIGHTS AND MERCHANTS PL	49	NIE, 2001	99	SIDNEY 2003	139	TRIP-CICZAR KORONY PL	69
C & C TIGERIAN SUN /FREESTROM	109	FAHAKN	169	KONING LEENDA POLANDY PL	99	NIE, 2001	119	SIM CITY 3000 PL	79	ULTRA ON LINE RENA ISSANCE	99
C&G RED ALERT 2	99	FAUST PL	139	KRONKI CZARNEGO KSIĘZCA PL	69	NO ONE LIVES FOREVER PL	129	SIM CITY 3000 PL	79	UNREAL TOURNAMENT	99
CARMAGEDDON 2000 TOR	99	RIFA 2001	139	KRYGZŁADNY KLUCZ PL	70	ODOWOY D: AGE'S EXODUS	49	SIM CITY 3000 PL + POPULUS PL	109	UNREAL TOURNAMENT	99
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2001	119	RIFA 2001	79	LARRY PL ?	79	ODYSZA W POSZUKIWANIU JUJESSEA PL	69	SIM	69	- EDYCJA KOLEKCIJNOBESKA	129
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 + LIGA POL. PL	139	FINA 2001	59	LEGO CREATOR PL	99	PANZER GENERAL 3 SCORCHED EARTH	99	STAR WARS: EPISODE 1: PHANTOM MENACE	99	UNREAL	49
CHAMPIONSHIP MANAGER DO/01	69	FINAL FANTASY VII	145	LEGO RACER PL	99	PANZER GENERAL II	89	STAR WARS: EPISODE I: RACER	99	WARCUDUS BATTLE CRY	69
COLIN MCRAE RALLY	99	FREESPACE 2 PL	79	LEGO FRIENDS PL	69	PLANESCAPE: TORMENT PL	99	STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	TEL	WARGUFT II DL EDITION	69
COLIN MC RALLY 2	TEL	GARRED TYCIE KOMIKSY PL	39	LEGO ROKK RADERS PL	69	PIZZA SYNDICATE PL	69	STAR TREK: NOWE SWIATY PL	79	WARMARER CHAOE GATE	69
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES	99	GRAND PRINCE TEAM PL	99	LEGO ROKK TEAM PL	69	PUMPH PL	79	STARTRAC	79	WETNIK CZASU PL	99
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	99	GRAND THEFT AUTO 2 PL + Kozuska	99	LEMMING PAK PL	49	PRINCE OF PERIA 1 I 2	69	STARCRIFT	99	WINE COMMANDERS PROPHECY	79
COMMANDOS 2	139	GRIND CONTROL	159	LEW LEON PL	49	PRINCE OF PERIA 3D	99	STARCRIFT BROOD WAR	79	WOLVES AMAROCADO PL	69
CONFLICT FREESPACE PL	49	HALF - LIFE GOLD	99	LITH-SPIRALNY SWIAT PL	99	PRO PATIAL-FANTASTIC JOURNEY	53	SUBER STRIKE	129	WY 2 FIGHTERS	99
CORSARS PL	89	HALF LIFE GENERATION	159	LIGA POLSKA MAN 2000 PL	99	PROJECT ISI	139	SUPER DICK (5 czer na cokolni)	99	ZEUS PAN OLIMPU	99

sklep firmowy

tel: (022) 863 76 72
ul. Łopuszańska 117/123, 02-457 Warszawa
Zapraszamy: pn - pt od 8 do 18 w soboty od 10 do 16

Do każdego zakupu otrzymasz:
pełną wersję gier:
Horne Word, Reflex
PL, Książę i Tchorz PL
starter gry karcianej
Magic The Gathering,
pakiet przydatnych
programów
użytkowych oraz
podkładkę pod
myszkę z gry Saga



Oferta ważna tylko przy zakupie na miejscu w sklepie. (do wyczerpania zapasów)

DRUGI KLIENCI

W związku ze zbliżającym się świętem Związku Polaków w Nowym Roku 2001, życzymy wszystkim i osobom atmosfery, aby spędzić Państwo ten czas wśród blasku świec świątecznych zapachów, wspólnych przeżyć i szczerych uśmiechów najbliższych.

Wierzymy, że Nowa Tygodniolka przyniesie nam wszystkim szczęście i spełnienie marzeń. Nasza firma jest w stanie wyzyszczyć jedynie te, które dotyczą gwałtownych upomnień i marzeń o przeniesieniu się w miłą czasy kraju i czasie. Nasze produkty dają Państwu możliwość przetrwania i być, wprost przeciwnie, jest to jedyną szansą umiarkowanie przyrodę, organizację, sprawności i być oraz intelektualnych. Jednocześnie zapewniamy i takich starach podwyższając jakość naszych usług. Dla firmy Planeta Gier najcenniejsze jest satysfakcja dotycząca firmy i przytulny domów.



czego Państwu i sobie życzymy
dydaktyka i pracownicy firmy Planeta

Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa

Tysiąc lat gier komputerowych



Zbyszek: Pewnie nie wszyscy o tym wiedzą, ale w grudniu roku 2000 miję dokładnie 1000 lat, edkąd powstała pierwsza gra komputerowa i to w dodatku w całości po polsku! Dla magazynu o grach i komputerach to ważna data i dlatego nie możemy o niej nie pamiętać.

Jurek: Coś chyba się nie zgodza. O ile wiem, pierwsze komputery nie powstały aż tak dawno temu. Nie mówię już o grach.

Zbyszek: To prawda, że 1000 lat temu nie było ani komputerów, ani konsol do grania, ale w roku 1000 istniało już państwo polskie i język polski. Istnieli legalni i nielegalni władcy, księża władali wielkimi obszarami ziemi, toczono wojny, miały miejsce wielkie bitwy, rycerze jeździli na koniach lub też maszerowali akwi w zbroje. Jedni knuli podstępne plany, inni skukali słowy w uczciwej służbie. Wszędzie pełno było magów i czarodziejów. No, może nie zupełnie wszędzie, ale niektórzy kronikarze twierdzą, że było ich wtedy sporo. Jak się tak dobrze człowiek zastanowi, to wszystkie wydarzenia z czasów średniowiecznej Polski były jakby przygotowane do pierwszej gry przygodowej lub RPG. Po polsku, ma się rozumieć.

Jurek: Nieśle to sobie wykombinowałeś. Wiem już nawet, do czego zmierzasz. Wraz z końcem 2000 roku miją całe tysiąclecie. Mamy wreszcie okazję do ogłoszenia plebiscytu na Grę Tysiąclecia. Zawsze w świętym numerze CD-ACTION ogłaszamy plebiscyt na Grę Roku, teraz mamy aż trzy okazje.

Zbyszek: No właśnie - oto miję cały rok 2000, cały dwudziesty wiek i całe tysiąclecie! Za miesiąc znajdziemy w CD-ACTION specjalne kupony do głosowania na Grę Roku 2000 i Grę Tysiąclecia. O ile Gra Roku musi być grą na PC, bo o takich produktach piszemy w naszym czasopiśmie, to Gra Tysiąclecia niekoniecznie musi być z przeznaczeniem na poręta. Wiadomo przecież, że 20 lat temu nie było komputerów PC, a gry oczywiście już robiono i grano w nie z zacięciem.

Jurek: Sum pamiętam tak zwane "gry telewizyjne" i automaty do gier. Aż łza się w oku kręci. Nie było to co prawda tysiąc lat temu (choćby mój wiek pozwala mi na stępanie pamięcią tak daleko w przeszłość), ale były to dawno, legendarno już dawno. Zresztą po co tak daleko cofać się w przeszłość. Ja jeszcze pamiętam, jak za komputer z 48 KB pamięci i grafiką na poziomie Game-Boya dołem 6 swoich miesięcznych pensji. I jak ugięły mi się nogi z wrażenia, gdy po raz pierwszy usłyszałem niesamowite możliwości muzyczne Commodore'a C-64. Ech, kto by wówczas pomyślał, że za jakieś 15 lat będę miał kampa o około 2000 razy większej pamięci i nieporównywalnych wręcz możliwościach... Głównie jestem tylko, jak będzie wyglądał komputer domowy za następne 15 lat, bo następnego przełomu tysiąclecia już raczej nie dożyję.

Zbyszek: Ale może poki co powróćmy w teraźniejszość. CD-ACTION numer 12/2000!

Jurek: W końcu to ostatni numer CDA w tym tysiącleciu. Zaś w nowym mileniu warto wkroczyć różnym krokiem. Stąd możecie już niedługo oczekiwać pewnych karaktów w wyglądzie CDA. Na tyle niedużych, by nie demotywował tych, co już przywykli do naszego wyglądu (i nie dądzili mi tu o twarz) - a na tyle widocznych, by poczuć powiew świeżego powietrza na łamach. Zresztą już w tym numerze widać, że i spis treści, i Gamewalker wyglądają trochę inaczej. I wcale nie oznacza to, że już się nie zmienią.

Zbyszek: Widać też w tym numerze dość sporo reklam na naszych łamach. Wiem, że nie wszyscy to lubią tak jak my - ale popatrzcie na to taki grudzień to szczyt sezonu marketingowo-reklamowego. Tu fala minie - a dodatkowe strony zostaną... Zresztą wcale nie ma tych reklam aż tak wiele...

Jurek: Niektórzy widzą też, że na ich egzemplarzu CDA oprócz CD-ków lśni też płyta DVD. Niewykluczone, że takie niespodzianki będziemy robić częściej. Ale spokojnie - nie oznacza to, że DVD wypierze CD-ki. Na razie jeszcze na to za wcześnie. Ci, co nie mają czytników DVD, mogą spać spokojnie.

Zbyszek: Chyba też, abyście wypełnili naszą coroczną ankietę (str. 117-118). Tym razem daliśmy Wam mało czasu na jej wypełnienie - ale chodzi o to, by jak najszybciej odezwać jej wyniki i wydgnać z nich wnioski. Zatem jeśli się Wam coś w CDA nie podoba, dacie, by też uległo zmianie, przybyło lub ubyło - dajcie. Ci, którzy ankietę nie wypełnili, niech potem nie narzekają: "Dlaczego nie dacie tego czy tamtego?". To jak z wyborami - kto nie głosował, niech nie narzeka na wyniki.

Jurek: A teraz już możemy tylko w imieniu całej redakcji CDA złożyć Wam szczerze życzenia z okazji coraz bliższych Świąt i Nowego Roku/Stulecia/Tysiąclecia. Do zobaczenia w XXI wieku (albo tuż przed - to już zależy, kiedy następny CDA trafi do sprzedawcy...).

Zbyszek: I tradycyjnie z okazji Świąt - fotka redakcyjna. Proponujemy zabawę polegającą na odgadnięciu nazwisk lub pseudonimów osobników obu płci dumnie pozujących do tego zdjęcia. Czekamy na listy! Najciekawsze zamieścimy w Action Redaction.

Jerzy Poprawa

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Zbigniew Bański



e-mail: cdaction@futurepublishing.com.pl
www.cdaction.com.pl
www.futurepublishing.com.pl

Numer 55
Grudzień 2000

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dombrowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452138

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubowski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Słucki, Jacek Smolinski

Stali Współpracownicy: Łukasz Bonczol, Paweł Omelka, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Blyskal, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz, Hubert Bartz, Paweł Musiałowski, Mariusz Turawski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Tarczyński

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

ITP: Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyński, Beata Harasym, Janusz Brzom, Jakub Siepinkowski

Opracowanie graficzne i korekta: Iwona Kresak, Katarzyna Kondrat

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@futurepublishing.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura Krzysztof Herla

Pracownicy: Marek Bucek, tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama: Jacek Budun
tel. (071) 3421841 w. 121
tel. komórkowy (0) 603075889
e-mail: reklama@futurepublishing.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3420316 w. 121
e-mail: klinder@futurepublishing.com.pl

Rafał Gromnicki
tel. komórkowy (0) 502979002
e-mail: r.gromnicki@futurepublishing.com.pl

Biuro reklam w Warszawie: Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 6522637
e-mail: waldek@futurepublishing.com.pl
Biuro pracuje na komputerze DELL.

Publ. Relat. Promocja: Joanna Korwin-Kijuc
tel. (071) 3452138 w. 204
e-mail: pre@futurepublishing.com.pl

Druk: Poligrafia S.A. Rielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na Londyńskiej Giełdzie (Symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których fascynują pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaspokajania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów www w siedmiu krajach.

Chairman: Chris Anderson
Chief Executive: Greg Ingham
Finance Director: Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-ACTION znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc. UK 2000.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiuwane, reproduktowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też udostępnianej przez maszynę bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



media z pasją

Nakład 200 000



Spis treści

Zawartość CD/DVD

Zawartość Cover CD	6
Zawartość Cover DVD	10

W produkcji

America	28
Champion Surfer	36
Emperor: Battle for Dune	34
Gunman	30
Hostile Waters	27
ORB	32
Pool of Radiance 2	24
Reno Air Racer	22

Za 5 12

Starship Troopers	42
Zeus	40

RECENZJE

Battleship Surface Thunder	62
Close Combat: Invasion Normandy	86
F.A. Premier League Football Manager 2001	74
F.A. Premier League Stars 2001	64
Galaga: Destination Earth	92
Heroes Chronicles: Warlords Of The Wasteland	46
MDK 2 PL	52
Metal Gear Solid	80
Midtown Madness 2	56
NHL 2001	70
Odyssey... the search for Ulysses	98
Outforce PL	76
Puzzle Station	100
Reach for the Stars	66
Rune	48
Sanity: Aiken's Artifact	54
Search & Rescue 2	60
Sergei Bubka's Millennium Games	90
Sexy Puzzle	88
Star Trek: Voyager. Elite Force	59
Wizards & Warriors	94

Sufler

Nox - solucji cz. 3	104
---------------------------	-----

Nie tylko gramy

HIS, czyli SDI	116
Kurs C++	120
Kurs Pascala	124
MIRC cz. 3	112
Żeglarsstwo w sieci	110

Multimedia

Historia kina	144
Historia Ludzkości	142
Literatura przed maturą	140
Szczęśliwa Cyfrolandia	146
Tymoteusz	138

Poradnik

Bezpieczeństwo w Windows	161
Czarne wspomnienia	158
Modelowanie w Amapi	148
Nowe menu Start	164
Odyseja PC 2001	166
Skóry	152
Ulepszamy Internet cz. 2	154

Sprzęt

Abit KT7	194
AMD Duron 750	186
CTX EX1300	182
ECS K7VZA	187
Genius NetScroll	193
Gravis Destroyer Pad	185
Gravis Destroyer Xtreme	185
HiVision LCD	193
Kierownice Logitech	192
Leadtek GeForce2 MX	184
Marvin IM767B	181
PC Twin Turbo	182
Test drukarek	172

Inne

Action Redaction	196
Ankieta CDA	117
FPP Zone	130
Gamewalker	102
Klub CDA	188
Na Luzie	128
Okladka na CD 1	18
Okladka na CD 2	108
Pomocna Dłoń	136
Prenumerata CDA	38
Przemyslenia	134
Scena komputerowa	126
Sobowtóry - plebiscyt!	20
Star Wars Corner	132
Tipsy	202

INDEKS DEM

America	28
Battleship Surface Thunder	62
Champion Surfer	36
Close Combat: Invasion Normandy	86
Emperor: Battle for Dune	34
F.A. Premier League Football Manager 2001	74
F.A. Premier League Stars 2001	64
Galaga: Destination Earth	92
Gunman	30
Heroes Chronicles: Warlords Of	46
Hostile Waters	27
MDK 2 PL	52
Metal Gear Solid	80
Midtown Madness 2	56
NHL 2001	70
Nox	104
Odyssey... the search for Ulysses	98
ORB	32
Outforce PL	76
Pool of Radiance 2	24
Puzzle Station	100
Reach for the Stars	66
Reno Air Racer	22
Rune	48
Sanity: Aiken's Artifact	54
Search & Rescue 2	60
Sergei Bubka's Millennium Games	90
Sexy Puzzle	88
Star Trek: Voyager. Elite Force	59
Starship Troopers	42
Wizards & Warriors	94
Zeus	40

Rune

48



Rune - mroczna "siekanina" w konwencji TPP, na podrasowanym engine'ie Unrealu, z udziałem wikingów. A do tego elementy skandynawskiej mitologii... Naszym zdaniem mieszanka piorunująca! Wybuch nastąpi na stronie 48!

Metal Gear Solid

80



Metal Gear Solid - znany takich, którzy specjalnie dla tej gry kupili sobie konsolę PSX. A okazuje się, że wystarczyło tylko troszkę pociekać... Jeśli jarają Cię klimaty Thiefa, Deus Ex, Commandosów; jeśli uważasz, że komandos w bazie wroga pracuje przede wszystkim głową, a nie palcem wskazującym prawej ręki - nie będziesz żałował. A teraz biegiem marsz na stronę 80!

Outforce PL

76



Outforce PL - CD-Action jako jedyne pismo branżowe w Polsce otrzymało do recenzji polską wersję tego osadzonego w kosmosie RTS-a. O tym, jakie były nasze wrażenia, poczytacie na stronie 76.

SIPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Str.2 CD-Projekt, Str.3 Planeta Gier, Str.11 CD-Projekt, Str.13 PC Serwis, Str.15 CD-Projekt, Str.16 Wirtualny Świat, Str.17 Wirtualny Świat, Str.19 CD-Projekt, Str.21 Wirtualna Polska, Str.23 Timsoft, Str.25 Tomsoft, Str.29 Coda, Str.31 Coda, Str.33 Coda, Str.35 Techland, Str.37 Top Ware, Str.43 Coda, Str.45 IM Group, Str.47 IM Group, Str.53 Lem, Str.63 Play It, Str.65 Play It, Str.68 CD-Projekt, Str.69 CD-Projekt, Str.71 Play It, Str.73 Cool Games, Str.75 Cool Games, Str.79 Vivid, Str.83 Play it, Str.85 Coda, Str.89 CD-Projekt, Str.91 LK Avalon, Str.93 LK Avalon, Str.95 Abes, Str.97 CD-Projekt, Str.99 CD-Projekt, Str.101 Lem, Str.107 Action Plus, Str.109 Coda, Str.111 .Net, Str.113 Coda, Str.115 CD-Projekt, Str.119 Lem, Str.122 PC Format, Str.123 PC Format, Str.127 Edgard, Str.131 Kawaii, Str.137 Game One, Str.139 I-Center, Str.143 Faterbit, Str.145 Action, Str.147 Wirtualna Polska, Str.149 JTT, Str.151 Lansyn, Str.153 FF Computers, Str.155 FF Computers, Str.159 Lanser, Str.163 Manta, Str.169 Creative, Str.171 Arisoft, Str.175 Tornado, Str.179 OMD, Str.181 Canon, Str.183 Play cd, Str.187 Cezar (1/2), Str.195 Tornado, Str.200 CD-Projekt, Str.201 CD-Projekt, Str.203 Exe, Str.204 CD-Projekt

Przypominamy, że kolor światła oznacza:

-  - gra/program w pełnej wersji;
-  - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
-  - gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
-  - gra nie potrzebuje akceleratora.

Muzyka w "wybieralce" na CD - stworzył Michał "MIWI" Wilczyński (Christmas Song).

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściągła-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga: MAMY NOWE MENU GŁÓWNE! JEŚLI POPRZEDNIE CI NIE DZIAŁAŁO - ZOBACZ, CZY TERAZ BĘDZIE LEPIEJ!

Uwaga 2: ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 Mb wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie!

Uwaga 3: nie przejmujcie się "zbyttno" podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż - teoretycznie - powinna.

Uwaga 4: Jeśli menu nr 2 nie będzie chciało działać, wywołając komunikat, że brak pliku Msvbm50.dll - bez paniki. Zatrzyj do katalogu (na CD) CDA - menu. Tam jest ten plik. Skopiujcie do Windows/System i jeszcze raz uruchomcie menu (ewentualny restart kompa nie zaszkodzi). Pomóż!

Kolekcja CDA nr 30A i 30B

Big Race USA

Dystrybutor: Empire Interactive
Rodzaj: pinball
Premiera: 10/98
Ocena w CDA: 8/10

Wymagania minimalne: P166, 16 MB RAM
Sugerowane: P266, 32 MB RAM
Instalka: około 200 MB

Fragmenty recenzji:

(...) Wśród kilkunastu ustawień można dokładnie zdefiniować dźwięk przestrzenny (Dolby Surround) lub zdecydować się na grę w trybie multiplayer. W opcjach standardowych możemy np. wybrać jeden z kilku wariantów siły uderzenia "tapy" (oddzielnie dla każdej z nich), poziom trudności (pięć stopni - w tym Extra hard), pochylenie stołu (kulka porusza się wówczas szybciej). W panelu ustawień graficznych możliwe jest zdefiniowanie warunków wizualnych (rozdzielczość od 640 x 480 aż do 1600 x 1200), liczby kolorów (od 256 do 16 milionów) i liczby detali. Poziom wykonania (...) zaskakuje profesjonalizmem. (...) Nasze zadania,



nie, z pozoru bardzo proste, wymaga nielicznych kwalifikacji... taksówkarza i kierowcy rajdowego! Musimy bowiem przejechać na stalowych kulkach całe Stany Zjednoczone i odwiedzić kilkanaście najważniejszych miast (dokładnie 16). Nie jest to jednak takie proste, bo na drodze czają się już taksówkarze-kamikadze, objazdy, niebezpieczne górskie drogi. Oczywiście to wszystko jest pewną przenośnią, ale nie do końca. Jeżeli uda nam się tak pokierować kulką, aby "ulożyć" jeden z kilkunastu specjalnych schematów, zagrymy w którąś z gier komputerowych, które pojawią się na wyświetlaczu powyżej stołu (liczba przejechanych kilometrów znajduje się na "tradycyjnym" liczniku po prawej stronie pulpitu).

W Big Race USA gra się z prawdziwą przyjemnością (...). Trzeba spełnić tylko jeden warunek - musicie lubić flippery (...), bo też i magia kolorowych stołów z pędzącą jak rakieta stalową kulką nie działa na każdego...

Uwaga: w teście "Najlepsze na rynku" pisma Komputer Świat (nr 23/00) - najlepszy pinball. A skoro nawet konkurencja chwali...



Polska instrukcja w najnowszym Action Plus!

International Rally Championship

Producent: Europress
Rodzaj: ściganka (z ambicjami :)).
Wymagania minimalne: P75, 16 MB RAM
Wymagania sugerowane: P200, 32 MB RAM, akcelerator
Ocena w CDA: 8/10

Fragmenty recenzji:

(...) Jeśli lubicie wyścigi, to tę grę musicie mieć. (...) Auto błyskawicznie reagują na zmianę podłoża (...). Będziecie się ścigać po pokrytych lodem i śniegiem zakrętach w Szwecji; jeszcze gorzej jest w Brazylii, we Włoszech brniemy w nocy, Anglia to kałuże wody i błota, Chiny przywitają was kurzawą (...). Wspomniane tory czekają na was w trybie Quick Race. Ale prawdziwy raj zaczyna się w Star Rally (cztery warianty prowadzenia wyścigu) + split-screen. W grze mamy 4 poziomy trudności i możliwość do zaktywizowania opcję Realism. (...) Oferuje się nam tuningowanie samochodów (...) - właśnie - jest wśród nich m.in... Skoda Felicia (w sumie 9 maszyn do wyboru). Są też edytory: level i track editor do tworzenia własnych tras. Oprawa muzyczna - 8



audiotracków. Można grać naturalnie w sieci (do 8 graczy). IRC jest obecnie jedną z najlepszych gier w kategorii symulacji wyścigów samochodowych.

Uwaga: jak ktoś chce, może odpalić gierkę bezpośrednio z CD - należy kliknąć na plik ral.exe w katalogu głównym gry.

Uwaga 2: w teście "Najlepsze na rynku" pisma Komputer Świat (nr 23/00) - najlepsza symulacja samochodów rajdowych. A skoro nawet konkurencja chwali...



Polska instrukcja w najnowszym Action Plus!

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock	- 07/98
- pinball	
FA/18 Hornet 3.0	- 08/98
- symulator lotu	
Eastern Front	- 09/98
- turowa strategia	
Flying Corps	- 10/98
- symulator lotu (I wojna)	
Alone in the Dark 3	- 11/98
- przygodówka w 3D	
GT Racing'97	- 12/98
- symulator jazdy	
Prisoner of Ice	- 01/99
- przygodówka (horror)	
Motor Mash	- 02/99
- zręcznościówka + samochody	
FX Fighter Turbo	- 03/99
- karate	
Spec Ops	- 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko	
Prost GP	- 04/99
- Formuła 1	
Dark Colony	- 05/99
- RTS w realiach sf	
Stonekeep	- 06/99
- RPG (klasyka)	
Wacki	- 07/99
- przygodówka po polsku	
Die Hard Trilogy	- 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie	
Fallout	- 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG	
EarthSiege 2	- 10/99
- symulacja Mechów	

Breakout (Hasbro)

Wymagania: P200, 32 MB, Win9x/00, wskazany akcelerator, DirectX

Trójwymiarowy Breakout, czyli rozwalanie murów. Demo zajmuje 13 MB i oferuje 2 misje. Fajne i zabawne, szczególnie ta druga (w kurniku :)). Dużo dobrej zabawy!

Klawiszologia (mocho okrojona)

- Kursory - wiadomo
- [Enter] - użyj power-upa
- [F1] - inne ujęcie kamery
- [P] - zmień power-upa



MOBILITY - A city in motion

(Mobility)

!!!PEŁNA WERSJA GRY!!!

Rodzaj: sim

Grafika: 640 x 480 lub 800 x 600 w 16 bitach

Akcelerator: niepotrzebny

Wymagania minimalne: P133, 48 MB RAM, Win9x/00, DirectX, ok. 50 MB na HDD

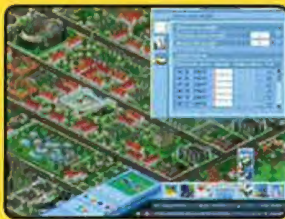
Wymagania sugerowane: P233, 64 MB, Win9x/00, DirectX, ok. 50 MB na HDD

Mobility to gratka dla fanów Sim City, Traffic Giant i tych gier ekonomicznych, w których tworzymy swe miasto od podstaw, a także zarządzamy jego strukturami. Jako że całą instrukcję do gry znajdziecie na CD, nie będę się nadmiernie rozpisywał. Kto lubi simy i tak zagra...

Uwaga: Gra NIE DZIAŁA w DOS-ie ani w Windows NT!

Uwaga: Jak dobrze pójdzie, to za czas jakiś ujrzycie patch, który całkowicie spolszczy tę grę.

Uwaga: Instrukcja jest w pliku .pdf - odczytujemy go za pomocą Acrobat Readera (dawaliśmy go parę razy na CD...).



No One Lives Forever

(Fox Interactive)

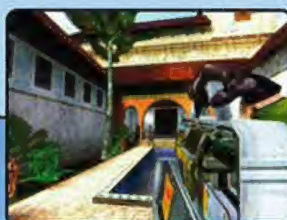
Wymagania: PII 300, 64 MB, Win9x/00/98, DirectX

Jeden z najbardziej oczekiwanych shooterów FPP, troszkę nawiązujący do Jamesa Bonda, trochę do niejakiego Austina Powera ("Agent specjalnej troski" - pamiętacie ten film?). Tak czy inaczej, klimacik jest niezły, sporo typowo filmowych gadżetów, a tytułowa bohaterka (tak, tak...) całkiem seksowna, mimo ciuchów prosto z lat 60... Demo zawiera 1 single misję i zajmuje około 95 MB.

Klawiszologia (okrojona)

- | | |
|----------|---|
| Kursory | - sterowanie |
| [,]/[.] | - strafing |
| [LShift] | - bieg |
| [Enter] | - skok |
| [C] | - kucaj |
| [LCtrl] | - ognia |
| [spacja] | - użyj przedmiotu/aktywizuj przedmiot |
| [R] | - przeładowanie broni |
| [A] | - inna amunicja/kolejna funkcja gadżetu |
| [i] | - kolejna/poprzednia broń |
| [P] | - inventory |
| [H] | - chowaj broń |

Uwaga: Po rozpakowaniu gry (radzę wrzucić ją do jakiegoś samodzielnie zdefiniowanego katalogu) musimy samodzielnie rozpocząć jej instalację, klikając setup.exe.



Magic Music Maker 2.0 - 11/99

- program do tworzenia muzyki

Earth 2140 PL SE - 12/99

- doskonały RTS (po polsku!)

Motorhead - 01/00

- extra samochodówka!

Shogo: MAD - 02/00

- znana gra FPP

Actua Soccer 3 - 03/00

- piłka nożna (symulacja)

Plane Crazy - 04/00

- samolotowa ściganka

Incoming - 05/00

- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)

G-Police - 06/00

- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu

Fallout 2 - 07/00

- sequel GIGAHitu RPG [też gigahit :)]

Croc: Legends... - 08/00

- zabawna platformówka w 3D

Ultimate Race Pro - 09/00

- symulator jazdy samochodem

M.A.X. 2 - 10/00

- rozbudowany RTS

MIG Alley - 11/00

- symulator lotu myśliwców

Big Race USA - 12/00

- pinball

Int. Rally Championship - 12/00

- samochodówka

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji, całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych, pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 0/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99 itd. Było też WIELE pełnych wersji użytków - np. w 4/2000 coś koło 50...).

Cultures - The Discovery of Vinland

(THQ)

Wymagania: PII 266, 32 MB, Win95

Hm, takie coś w klimatach Settlers i AoE - sim/strategia/ekonomia/rpg/i wszystko inne :). Zabawna, nieco "asterixowo-plastelinkowa" grafika + fajna, bo utrzymana w odpowiednim do grafiki klimacie, muzyka. Dowodzimy grupką wikingów, którzy - przed Kolumbem - odkryli Amerykę... i zamierzają ją skolonizować. Demo oferuje 4 misje treningowe + 1 demo misji. Radzę poczytać plik readme, tam jest sporo o tym, co w demie jest, a czego nie ma... Potrzebuje 108 MB na HDD, a wcześniej rozpakowuje się do Tempa, więc i na dysku C warto mieć minimum te 100 MB wolnego.

NHL 2001

(EA Sports)

Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win9x/00, DirectX, akcelerator

Wiecie co - nie przepadam za hokejem (a raczej: nie przepadam za grami sportowymi). Ale jak ujrzałem to demo (myślę głównie o grafie i klimacie), to szczególnie mi klapła na blat biurka. Jak zatem podziela ono na miłośników hokeja, to aż boję się sobie wyobrazić... Demo wstępnie rozpakowuje się do Tempa. Zajmuje 62 MB i daje nam możliwość pogrania w 5-minutowe starcie pomiędzy Dallas a New Jersey.

Klawiszologia

Tak z krążkiem, jak i bez - należy naciskać [C], [spacja], [X], [Z]



Crimson Skies

(Microsoft)

Wymagania: PII 233, 32 MB, Win9x/00, akcelerator

Hmmm... naprawdę niezłe połączenie gry akcji + symulacja lotu (no OK, taka mocno zręcznościowa) + historia alternatywna (USA w 1937 roku) itp., itd. (recka gry była niedawno w CDA...). W każdym razie grafa, klimat, muzyka i grywalność, że palce lizać. Warto zagrać. Demo potrzebuje około 81 MB na HDD. Oferuje tryb multiplayer i 2 misje w trybie kampanii.

Baroque Shooting Time Attack

(Sting Ltd.)

Wymagania: Pentium, Win95/98, DirectX

Hmmm... klasyczna strzelaninka kosmiczna w stylu "my lecimy z dołu w górę, a oni odwrotnie", ale z możliwością obsługi akceleratora i... aniołkiem w roli głównej. A że całość zajmuje zaledwie ponad 1 MB na HDD, a zabawy jest sporo - grzechu warte.

Klawiszologia

Kursory - wiadomo

- [Z] - strzał
- [X] - bomba
- [C] - szybki scrolling ekranu

Hitman: Codename 47

(Eidos)

Wymagania: PII 266, 64 MB, Win9x/00, akcelerator

Hm, wyobraź sobie najemnego zabójcę w grze będącej jakby skrzyżowaniem Thiefa i DeusExa... A to będzie właśnie to! Ale nie oczekuj jatki i strzelawy - tu się wprawdzie zabija, ale przedtem należy naprawdę dobrze pomyśleć, przeanalizować akcję i w ogóle kombinować... Demo zajmuje 53 MB, wstępnie rozpakowuje się do Tempa. Klawiszologia w dokumentacji.

Uwaga: Przed odpaleniem demo sugeruję kliknąć plik setup.exe i wybrać sobie to, co pasuje (OpenGL czy np. Glide, rozdzielczość itd). Radzę też zachować cierpliwość przy starcie demo (gdy widać taką dużą gębę na ekranie) - dogrywanie troszkę trwa...



Insane

(Codemasters)

Wymagania: PII 233, 64 MB, Win9x/00, akcelerator

Bardzo fajna samochodówka w terenie. No, ale nazwa producenta mówi sama za siebie... W wersji demo macie tryb Quick Race, 2 samochody i dwa otoczenia do wyboru. Można też grać w sieci. Demo rozpakowuje się wstępnie do Tempa i zajmuje 30 MB na HDD. Dokładna klawiszologia w dokumentacji. U nas wersja minimum.

Uwaga: u mnie zdarzyło się, że na samym początku - po uruchomieniu się właściwej instalacji - ten niebieski pasek zatrzymał się na 99% i około minuty (lub coś koło tego) nic się nie działo. No, ale w końcu ruszyło. Więc - cierpliwość wskazana.

Klawiszologia

- | | |
|-------------|--|
| Kursory | - sterowanie |
| [spacja] | - hamulec ręczny |
| [Backspace] | - naprawy |
| [R] | - ratunek |
| [A] | - wciągnięcie podwozia |
| [Z] | - wysunięcie podwozia |
| [Enter] | - sygnał (na klawiaturze numerycznej!) |
| [RCtrl] | - światła |
| [RShift] | - widok wstecz |
| [F1]-[F9] | - ujęcia kamer |



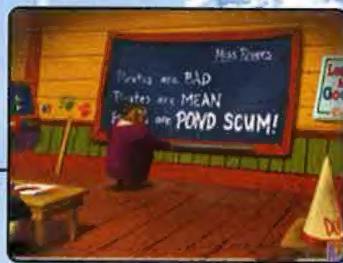
Escape from Monkey Island

(LucasArts)

Wymagania: P200, 32 MB, Win95, akcelerator

Fanom przygodówek tej gry przedstawić nie muszę, więc tylko polecę ją tym wszystkim, którzy dotąd nie mieli styczności z tym słynnym cyklem przygodówek. Sporo humoru! Wprawdzie gra po raz pierwszy jest w grafice 3D, ale raczej jej to nie zaszkodziło. Ta wersja demo liczy sobie 50 MB. Aha, jeśli coś się będzie wam sypać, to warto pogrzebać w opcjach ustawienia akceleratora (no i poczytać dokumentację). A demo DZIAŁA! Nawet na Voodoo II 8 MB.

Uwaga: Pełną klawiszologię + porady znajdziecie w pliku readme. Ale uwaga: W pliku readme.rtf, a nie readme.txt!



Gift

(Cryo Interactive)

Wymagania: P233, 32 MB RAM, Win 9x/00, DirectX, wskazany dopalacz

Fajna platformówka z diabełkiem (?) w roli głównej, w 3D. Coś powiedzmy jak Croc, Gex - te klimaty. Radzę dokładnie obserwować otoczenie - autorzy kpią sobie z wielu różnych gier, filmów, postaci (Lara, Vader, Matrix - to moje wskazówki :)). Demo zajmuje 26 MB.



Uwaga: Przed odpaleniem demo uruchomcie plik detect.exe, w którym skonfigurujecie opcje gry i będziecie mieli pokazaną klawiszologię. W czasie gry, gdy macie problemy, naciśnij Esc.



Resident Evil 3: Nemesis (Capcom)

Wymagania: P233, 64 MB, Win9x/00, DirectX, wskazany akcelerator

Gra akcji z dużą ilością krwi i przemo-
cy. **NIEMUSKAZANA** DLA MŁODYCH
CZYTELNIKÓW CDA. Niedawno (w 10/
00) była jej recenzja, tam więc odsy-
łam po szczegóły. W skrócie: zombie
atakują! Demo zajmuje ok. 80 MB; pro-
cedura jego instalacji jest i dość dłu-
ga, i dość dziwna - zobaczcie sami.

Uwaga: Śmieszna sprawa, ale samo
demko i bez pytania zaistalowało mi
się... na pulpicie. Hm, w sumie, cze-
mu nie?

Klawiszologia

Kursory - sterowanie

[L] - zmiana celu

[A] - klawisz akcji (atakuj (+R), obej-
rzyj, zoom mapy itd.)

[R] - wyjmij broń (tylko gdy widzisz
wroga)

[B] - anuluj lub biegnij (w kombinacji z
kursorem Up)

[C] - status

[X] - mapa

[Y] - wyjmij broń



The Untouchables

Wymagania: P200, 32 MB, DirectX*

No cóż, dawno nie było porządnej gry
karate... Czy Untouchables będzie w
końcu pierwszą jaskółką? Grafika ra-
czej średnia (choć dygitalizowano po-
stacie walczących), liczba trybów wal-
ki całkiem spora (łącznie z "double trou-
ble", czyli dwóch na jednego). Liczba
fighterów (sądząc z pustych ramek :))
będzie spora, choć póki co jest dwóch.
No cóż, na bezrybiu i rak ryba, choć do
MK trochę jakby grze brakuje... Demo
zajmuje ok. 83 MB.

* W przybliżeniu; twórcy nie podali żąd-
nych danych na ten temat.



Frogger 2: Swampy's Revenge (Hasbro Interactive)

Wymagania: P200, 32 MB, Win95

Arcyzabawna gierka, remake dawnego 8-bitowego hitu (a ści-
ślej sequel remake; kto rozumie, ten mądry :)). Naturalnie w
3D. Chodzi ogólnie o to, żeby dotrzeć żabą w określone miej-
sce na planszy. Ale spróbuj tego dokonać... W USA pierwsza
część tej gry była hitem, który ponad rok wytrzymał w pierw-
szej dziesiątce listy przebojów. I coś w tym jest... Demo zaj-
muje jakieś 20 MB na HDD. Najpierw rozpakowuje się do Tem-
pa (lub we wskazanym miejscu), a potem automatycznie za-
czytna się procedura instalacji.

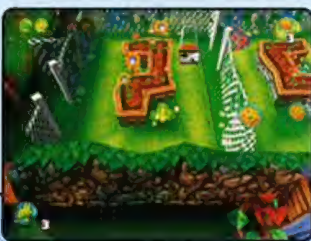
Klawiszologia

Kursory - sterowanie żabą

[A] - skok; dwukrotne naciśnięcie - wysoki skok

[B] - użyj języka

[C] - rechoczesz (namierzanie innej żaby)



Championship Manager 00/01 (Eidos)

Wymagania: P-133, 16 MB RAM, Win9x/00, Direct X

Rozbudowany mene-
dżer piłkarski (Eld pole-
ca); coś dla fanów
sportu i gier ekono-
micznych. Zajmuje 28
MB i oferuje możliwo-
ści poszalenia w Anglii.
Godne uwagi...



Uwaga: Gra wstępnie
rozpakowuje się do

Tempa, a potem instaluje jako C:/cm00demo, czy to się komuś
podoba czy nie... Tzn. teoretycznie można wybrać dowolny ka-
talog, ale (przynajmniej u mnie) wtedy wszystko zaczyna się
sypać. Może więc lepiej instalować tak jak chcą twórcy?

Metal Gear Solid (Microsoft)

Wymagania: PII 233, 32 MB, Win9x/00, wskazany akcelerator

Konwersja jednej z najlepszych gier na PSX (IMHO). Żołnierz
w bazie wroga, w TPP... Nie, nie licząc na miódkę! Bardziej na
coś w konwencji Thiefa, DeusEx itd. Strzelając we wszystko,
co się rusza, daleko nie zajdziesz! Spenetruj bazę, uwolnij za-
kladników, wykończ terrorystów - tyle, że na początku masz
jeden lornetkę i... praktycznie nic więcej. To będzie "mission im-
possible"! Polecam. W CDA znajdziecie obszerną recenzję tej
gry... Demo zajmuje 91 MB.

Uwaga: Po pierwszym uruchomieniu pojawi się napis "Execu-
ting profiling sequence. Please wait". Potem przez około pół
minuty (albo i dłużej) nie się dziać nie będzie. Bez paniki - prze-
czekać!

INDEKS DEM

- Baroque Shooting Time Attack
- Breakout
- Championship Manager 00/01
- Crimson Skies
- Cultures - The Discovery of Vinland
- Escape from Monkey Island
- Frogger 2: Swampy's Revenge
- Gift
- Hitman: Codename 47
- Insane
- Metal Gear Solid
- NHL 2001
- No One Lives Forever
- Penguins 2000
- Resident Evil 3: Nemesis
- Untouchables

EXTRAS

• **Bonus 1 (w wersji świątecznej!)** -
ikony, użytki, screen-savery itp., itd.

• **Bonus 2** - coś dla graczy: tipsy, tra-
inery, dodatkowe levele itd.

• **Esensja** - mag poświęcony SF, na-
stępca Framzetty

• **Tawerna RPG** - kącik fanów gier RPG

• **Action Mag #7** - coś dla lubiących
czytać kontrowersyjne teksty i nie tylko

• **C++** - programu do kursu C++ w
CDA

• **Kurs Pascala** - programy do kursu
Pascala w CDA

• **Pomocna dłoń 11&12/2000** - Wasze
anonse

• **Strategic Area** - kącik fanów strate-
gii

• **Cela** - trailer filmu

• **Cennik Klubu CDA** - tu chyba wszyst-
ko jasne?

PROGRAMY

• **Windows Media Player 7**

• **DirectX 7a PL**

• **Mega Lotek** - wierzysz, że w końcu
trafisz "szóstkę"? To spróbuj z pomocą
komputera.

• **Sonic Foundry Noise Reduction 2.0a**

- profesjonalny plug-in dla Sound For-
ge do usuwania trzasków i innych za-
kłóceń z plików audio. Działa zresztą z
każdym innym programem używają-
cym plug-inów Direct X-owych.

• **NextStart 2.21** - kompletna powłoka
dla Windows, wprowadzająca zupełnie
nowe spojrzenie na interfejs użytkow-
nika.

• **Icefire 1.0** - kolejna nakładka na sys-
tem operacyjny, zmieniająca wygląd
menu Start i paska zadań. Freeware.

• **Whisper 32.1.12** - aplikacja ułatwia-
jąca zarządzanie hasłami. Przydatna
np. przy używaniu wielu adresów e-
mail. Freeware.

ERRATA: demo Homeworld: Cataclysm (jak najbardziej) odpala
się też na maszynach pozbawionych akceleratorów, a nie
tylko na akceleratorowych. Co prawda grafika spora na tym
traci... nie i tak jest godne uwagi.

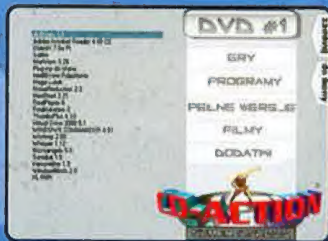
CD-Action DVD #1

Po raz pierwszy w historii CD-Action mamy przyjemność zaprezentować wam specjalne wydanie magazynu z dołączoną płytą DVD. Dlaczego zdecydowaliśmy się na ten krok? Przede wszystkim kierowaliśmy się chęcią dostarczenia naszym czytelnikom jeszcze większej dawki dem, programów użytkowych, multimedialnych, dodatków do gier... Co miesiąc, przygotowując dwa (lub trzy) kompakty, musimy z wielu rzeczy rezygnować, wiele zamieszczać w ograniczonej formie - ogranicza nas bowiem pojemność płyt CD-ROM. Możecie wierzyć - często z ciężkim sercem przychodzi nam eliminować bardzo interesujące materiały, aby zrobić miejsce dla jeszcze bardziej interesujących. Wydawało nam się, że stworzenie CD-Action DVD pozwoli uniknąć bolesnych kompromisów i nareszcie będziemy mogli zawrzeć na tym nośniku wszystko, co wydaje nam się godne uwagi, interesujące bądź użyteczne. Obawialiśmy się nawet, że będziemy mieć trudności z zapelnieniem 4,5 GB powierzchni. Nic z tych rzeczy! Właściwie niewiele się zmieniło - znowu brak miejsca, konieczna jest selekcja materiałów, drastyczne "cięcie"...

Czyli CD-Action DVD zawiera odrzuty z wydań CD? Nie! Zgromadzone tutaj materiały w większości przygotowane zostały specjalnie na tę okazję. Dajemy wam między innymi sześć pełnych

wersji doskonałych programów użytkowych (w tym dwa polskie programy multimedialne), pełną wersję gry, wiele świeżutkich demek, zwiastuny filmów, kilkaset megabajtów dodatków do Half-Life i Unreal Tournament i wiele więcej (szczegółowy spis poniżej). Mamy nadzieję, że każdy znajdzie w tym potężnym zbiorze coś dla siebie i już wkrótce sięgnie po kolejne wydania CD-Action DVD.

Na CD-Action DVD znajduje się program-menu ułatwiający przeglądanie zawartości i instalowanie poszczególnych aplikacji. Nie jest to może efektowny gadżet (ze względów technicznych mieliśmy bardzo



mało czasu na jego przygotowanie), ale za to dosyć poręczny i łatwy w użyciu.

Program zarządzający powinien uruchomić się automatycznie po włożeniu płyty do napędu DVD. Gdyby tak

się nie stało, należy uruchomić plik menu.exe znajdujący się w głównym katalogu płyty. Na początku wyświetlane są ogólne warunki korzystania z CD-Action DVD. Jedynie jeżeli je zaakceptujesz (za taką decyzję uznawane jest kliknięcie przycisku TAK), będziesz mógł skorzystać z naszej oferty. Kolejny wybór związany jest z możliwością instalacji programu MS Windows Media Player, który niezbędny jest do przeglądania zwiastunów filmowych zawartych na płycie. Jeżeli masz już ten program (jest standardowym składnikiem systemów Windows 98/2000/Me) lub nie interesują Cię filmy, możesz ominąć ten krok, klikając przycisk NIE. W przeciwnym wypadku wybierz opcję TAK i poczekaj na zakończenie procesu instalacji.

Po prawej stronie okna programu zarządzającego znajduje się lista kategorii tematycznych, na jakie zostały podzielone zawarte na płycie materiały. Kliknij którąś z nich, by zobaczyć kompletny spis programów danego typu - zostanie on wyświetlony po lewej stronie w formie listy. Aktywny element listy zaznaczony jest podświetleniem - klikając go dwukrotnie, rozpocznie się procedurę instalacji lub rozpakowywania programu/archiwum na dysk twardy. W każdej chwili możesz przejść do innej kategorii te-

matycznej. Nieco inaczej program reaguje na wybranie kategorii FILMY i DODATKI. W pierwszym przypadku uruchamia się (w oddzielnym oknie) prosta przeglądarka klipów wideo. W górnej jej części znajduje się rozwijana lista zawierająca tytuły dostępnych na płycie filmów. Wybierz interesującą Cię pozycję i kliknij przycisk odtwarzania (zielony trójkąt). Ponadto dostępne są funkcje pauzy (przycisk z dwoma pionowymi kreskami) i stop (czarny kwadrat). Jeżeli ten skromny zestaw funkcji wydaje Ci się niewystarczający, możesz przeglądać filmy bezpośrednio z programu MS Windows Media Player (filmy znajdują się w katalogu film na DVD). Kategoria DODATKI zawiera wiele rozszerzeń do gier Half-Life i Unreal Tournament. Nie są one dostępne z poziomu menu, kliknięcie tej kategorii otwiera okno Eksploratora Windows w odpowiedniej lokalizacji (katalog dod na DVD). Musisz przeglądać i ewentualnie instalować zgromadzone tu materiały "ręcznie".

Ostatnim, wartym wzmianki, elementem interfejsu programu zarządzającego CD-Action DVD są dwa przyciski umieszczone na prawej krawędzi okna. Górny - z napisem "zamknij" - umożliwia natychmiastowe wyjście z programu, zaś dolny - z napisem "do ikony" - zminimalizowanie okna i umieszczenie go na systemowym pasku zadań.

Spis zawartości CD-Action DVD #1

Pełne wersje

Amapi 3D 4.1.5
Arts & Letters Express 6
Mobility
PRO dj
Leksykon zwierząt - ssaki
Samochody świata 2000
Strata 3D 3.0

Dema gier

Asterix - The Gallic War
Baroque Shooting Time
Breakout
Catechumen
Championship Manager Season 00-01
Close Combat 5 - Invasion
Normandy
Cultures

Escape From Monkey Island
Frogger 2 Swampy's Revenge
Gift

Gunlok
Hellboy
Hitman Codename 47
In Cold Blood
Insane
Kao the Kangaroo
Mercedes-Benz Truck Racing
Metal Gear Solid
NHL 2001
No One Lives Forever
Panzer General 3 - Scorched Earth
Penguins 2000
Resurrection
Resident Evil 3
Sanity Aiken's Artifact
Star Trek New Worlds
Star Trek DS9 The Fallen
Starship Troopers Terran

Ascendancy
Thandor
Untouchable

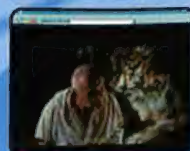
Programy

ACDSee 3.1
Adobe Acrobat Reader 4.05 CE
DirectX 7.0a PI
Icefira
IrfanView 3.25
Plug-iny do Irfana
IntelliScore Polyphonic
Mega Lotek
NoiseReduction 2.0
NextStart 2.21
RealPlayer 8
RealJukebox 2
ThumbsPlus 4.10
Virtual Drive 2000 5.1
Windows Commander 4.51
WinAmp 2.65

Whisper 1.12
Microangelo 5.0
Sonique 1.6
Versaverter 1.5
WindowBlinds 2.0
XL-RBR

Zwiastuny filmów

Ame Agar
Cuba Feliz
Tytus Andronikus
Z Tobą lub bez Ciebie



Dodatki do Half-Life i
Unreal Tournament

UWAGA! Z przyczyn niezależnych od redakcji demo gry Virtual Pool 3 może nie działać! Dlatego też zgłoszenia o błędnym funkcjonowaniu tego demo lub jego nieudanym uruchomieniu nie mogą być podstawą do ewentualnej reklamacji krążka DVD. Za powstałe kłopoty przepraszamy.

Sacrifice™

MAGIA, KTÓRA POZNAŁEŚ TO PRZEŻYTEK...

Wyobraź sobie grę, której oszałamiająca grafika zachwyci Cię głębią perspektywy, bogactwem kolorów oraz oszałamiającymi wizualnie efektami czarów.

Wyobraź sobie niezwykle elastyczny interfejs, dzięki któremu zasady gry opanujesz w ciągu kilku minut.

Wyobraź sobie czary którymi zmienisz ziemię pod stopami wroga w pole ciekłej magmy, a olbrzymie góry w startą dymiących kamieni.

Wyobraź sobie grę, w której możesz rzucać przerażonych jeńców na ołtarz i poświęcać ich życie dla przyjemności bogów.

Wyobraź sobie możliwość kreowania potężnych armii złożonych z przerażających bestii, które możesz kontrolować z każdej odległości.

Już niedługo Twoje marzenia spełnią się.

Nadchodzi Sacrifice, fascynująca gra strategiczna.

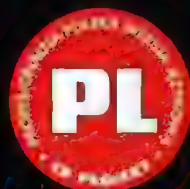
Interplay™
BY GAMERS, FOR GAMERS™

Shiny
ENTERTAINMENT

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRAWDŹ TYTUŁ
ZAMÓW JUŻ DZIS
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com



Amapi 3D 4.1.5

Profesjonalne narzędzie do modelowania scen 3D

Nawet jeżeli nie byłeś dotąd entuzjastą grafiki trójwymiarowej, zachwycisz się łatwością, z jaką Amapi ucieleśnia najbardziej niesamowite fantazje użytkownika. W środowisku profesjonalistów program ten jest ceniony przede wszystkim za nowatorski, przyjazny i łatwy w obsłudze interfejs zbudowany według koncepcji Natural Design Interface. Po zainstalowaniu i pierwszym uruchomieniu program zapyta cię o numer se-

ryjny (hasło). Nie zapomnij wpisać w tym miejscu poniższej kombinacji cyfr i liter - w przeciwnym razie program uruchomi się z zablokowaną opcją zapisu tworzonych projektów.

Interfejs programu

Bardzo ważnym elementem filozofii tego programu jest to, że proces modelowania obiektów powinien przypominać tworzenie przedmiotów w realnym świecie. Podstawą interfejsu jest stół warsztatowy, który nie przeszkadza w pracy, lecz wręcz przeciwnie - pomaga utrzymać stałą orientację. W interfejsie programu widocznych jest kilka palet z różnymi opcjami. Na sa-

mej górze umieszczona jest paleta z narzędziami do podglądu i zmiany płaszczyzny obiektów (Views and Planes). Za jej pomocą i przy użyciu klawiszy numerycznych możemy przeskakiwać z jednego widoku na drugi. Kolejna paleta służy tworzeniu i modelowaniu obiektów. To narzędzie podzielone zostało na trzy kategorie: Construction (konstruowanie obiektów), Modelling (modelowanie obiektów), Assembly (przekształcanie i łączenie obiektów). Kategorie wybiera się poprzez przesunięcie kursora myszy maksymalnie w prawo na monitorze. Gdy cofniemy kursor i ponownie przesuniemy go w prawo, pojawi się kolejna kategoria z opcjami.

U góry ekranu znajduje się Paleta asystenta (Assistant Palette) która zawiera kilka pożytecznych funkcji w formie ikon oraz bardzo przydatną i poręczną pomoc. Na dole ekranu dostępny jest Panel kontrolny (Control Panel), który oferuje szereg ciekawych funkcji, jak np. możliwość włączania i wyłączania perspektywy, chwilowe ukrywanie detali lub powiększanie.



numer seryjny

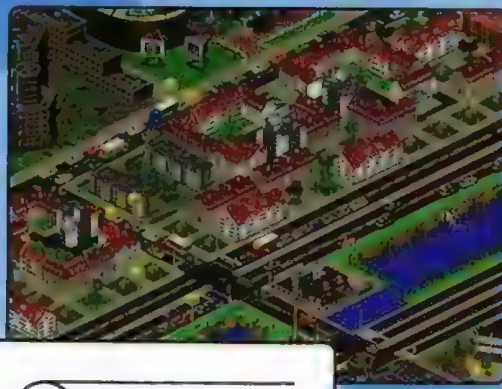
2080-756JIB15401

Mobility

Symulacja ruchu ulicznego w wielkim mieście

Mobility jest grą, która stawia przed tobą następujące zadanie: musisz zaprojektować wirtualne miasto, ożywić w nim ruch uliczny, a następnie kontrolować sytuację na drodze i

utrzymywać przejezdność wszystkich arterii komunikacyjnych. Świat gry osadzony jest w scenarii miasta, wraz z całą niezbędną infrastrukturą. Miasto, którym zarządzasz, może mieć do trzystu tysięcy mieszkańców i średnicę nieprzekraczającą trzynastu kilometrów. Obraz miasta nie jest szczegółowy - oznacza to, że liczbę detali ograniczono do niezbędnego minimum i nie widać na przykład małych dróg dojazdowych czy innych obiektów nieistotnych dla przebie-



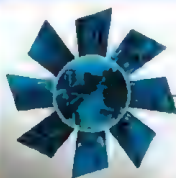
Planiści

To oni decydują o strukturze miasta, projektują wszystkie systemy komunikacyjne. Mogą zatem kontrolować wszelkie aspekty wpływające bezpośrednio lub pośrednio na ruch uliczny. W świecie gry odpowiadają za wyznaczanie biegu

ulic, tras kolejowych, miejsc parkingowych, dzielnic mieszkaniowych, centrów handlowych, przystanków, środków komunikacji miejskiej itd. Planiści odpowiadają także za ustalenia prawne, ustanawianie przepisów kodeksu drogowego i inne działania administracyjne (np. wysokość mandatów, synchronizację świateł ulicznych).

Dostawcy usług

Oferują mieszkańcom miasta usługi transportowe lub związane z transportem. Uruchamiają linie autobusowe, tramwajowe i metra, oferują nowe systemy usprawniające ruch, jak na przykład satelitarne systemy nawigacyjne, dodatkowe wyposażenie przystanków, centra wynajmu samochodów itp.



MOBILITY

A city in motion

gu rozgrywki. Mieszkańcy miasta dzielą się na trzy kategorie:

Uczestnicy ruchu drogowego

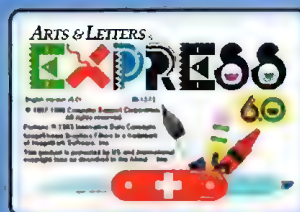
"Zwykli" obywatele miasta są żywiołem, nad którym musisz zapanować. Reagują na poczynania planistów, dostosowują się do reguł, które wyznaczysz. Mogą samodzielnie wybierać środki transportu, decydować o miejscu swego pobytu, określać cel swych podróży. Tak jak w życiu, muszą stosować się do obowiązujących przepisów, jeżeli nie chcą wejść w konflikt z prawem.

Arts & Letters EXPRESS 6

Doskonały program do tworzenia grafik wektorowych

Już starożytni twierdzili, że dobry rysunek wart jest tysiąca słów, i niewątpliwie mieli rację. Na naszym DVD-ROM-ie znajdziecie pełną wersję programu Arts & Letters EXPRESS, który pomoże wam wyrazić swoje pomysły za pomocą obrazu i słów jednocześnie, a przy tym wcale nie będzie od was wymagał zaawansowanych umiejętności i zdolności graficznych. Początkującym artystom program oferuje przede wszystkim możliwość konstruowania kompletnych, atrakcyjnych projektów z gotowych elementów i posiadanych obrazków. Bardziej zaawansowani użytkownicy

na pewno docenią opcje w rodzaju separacji barwnych CMYK czy automatycznego spotingu. Obie grupy użytkowników otrzymają bardzo wygodne narzędzia rysunkowe i edycyjne, operujące na obiektach wektorowych. Warto również wypróbować technikę Flex-Art, która stanowi znakomite rozwinięcie koncepcji statycznych klipartów - można je bowiem i teraz szybko i wygodnie modyfikować i dostosowywać do swoich potrzeb. Kolejną zaletą programu jest bardzo efektywna funkcja "wektoryzująca" zaimportowane elementy bitmapowe - wczytany do programu



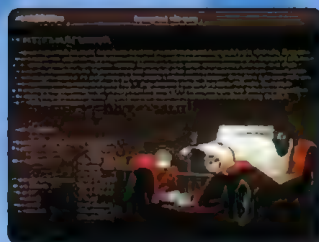
dowolny obrazek (np. uzyskany ze skanera) zamienia na pełnoprawny obiekt wektorowy (program większość żmudnej pracy z tym związanej, wykonuje automatycznie).

Numer seryjny, który należy podać przy pierwszym uruchomieniu programu:

Samochody Świata 2000

Multimedialny katalog samochodów, o jakich marzysz

Dla miłośników motoryzacji - skarb! Tysiące modeli aut produkowanych na trzech kontynentach (w Europie, Ameryce i Azji), setki zdjęć, dziesiątki filmów, przebogata baza danych technicznych i parametrów użytkowych samochodów umożliwiająca wyszukiwanie informacji według wielu kryteriów zdefiniowanych przez użytkownika. Prezentacja najważniejszych i najpopularniejszych modeli mijającego stulecia, słownik terminów związanych z motoryzacją i sportami samochodowymi i wiele innych atrakcji. Projektantom aplikacji udało się połączyć ogromną wartość merytoryczną,



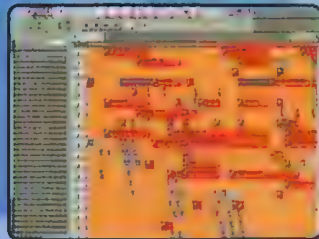
przejrzystość i przyjazność interfejsu oraz atrakcyjną formę wizualną. Prezentowana na naszym DVD wersja katalogu została rozszerzona w stosunku do edycji przeznaczonych do rozpoznawania na płytach CD-ROM i za-



wiera ponad 900 MB danych. Podczas instalacji na dysk twórcy kopiowane są tylko pliki wykonywalne programu; wszystkie dane multimedialne odczytywane są bezpośrednio z DVD - dlatego nie zapomnijcie o umieszczeniu płyty w napędzie, zanim uruchomicie Samochody Świata 2000.

PRO dj

Znakomity program do miksowania sampli i komponowania muzyki



Na pewno zdarzyło ci się ubolewać nad niskim poziomem polskiej/europejskiej/światowej muzyki rozrywkowej (wszyscy to robią). Zamiast czekać z założonymi rękami na objawienie się nowej gwiazdy, sam możesz zacząć komponować profesjonalne nagrania na domowym PC-cie - wystarczy, że zainstalujesz program PRO dj firmy Mindscape z naszego DVD-ROM-u.

Program można uruchomić bezpośrednio z DVD, ale nie będziesz miał wówczas dostępu do biblioteki sampli (no i z czego będziesz składał swoje utwory?). Najbardziej polecany scenariusz instalacji wygląda następująco: najpierw zainstaluj program PRO dj na dysku twardej w domyślnym katalogu, a następnie rozpakuj także do domyślnego katalogu wszystkie sample (uwaga jest tego ok. 500 MB). Kiedy już to zrobisz, uruchom program i bądź kreatywny!

Panel sampli znajduje się po lewej stronie okna programu i zawiera podzieloną na kategorie listę wszystkich dostępnych próbek. Kliknięcie nazwy kategorii powoduje rozwinięcie pełnej listy dostępnych w jej obrębie próbek. Możesz podsłuchać każdą znajdującą się tutaj próbkę, klikając i przytrzymując przycisk myszki nad jej nazwą. Jeżeli spodoba ci się i znasz, że nadaje się do twojego utworu, po prostu przeciągnij ją myszką do okna po prawej, stanowiącego graficzną reprezentację przebiegu czasowego poszczególnych ścieżek twojej kompozycji. Możesz korzystać z dowolnie wielu ścieżek i miksować dowolną liczbę próbek dźwięku, a także zrywać własne sample z CD, importować próbki z innych programów itp. Możliwość są niemal nieograniczone.

PC Serwis s.c.
ul. Karabell 2a 01-313 Warszawa
tel./fax. 0-22 665 14 04
wtorek-piątek 11-18, sobota 10-15

Wszystkie ceny z dnia 03.11.2000r., zawierają podatek VAT, mogą ulec zmianie
Zawsze aktualną ofertę znajdziesz:
Telegazeta TVP Pr.2 strona 451 podstrona 1,2,3

KOMPUTERY PC

Do każdego zestawu: Windows 2000 angielska wersja testowa!
pakiety biurowe Star Office 5.2 PL, program antywirusowy,
programy wspomagające prowadzenie firmy (demo)
gry demo i najnowsze sterowniki GRATIS !!!

ZESTAWY PROMOCYJNE

PLAYER PC ver.15 2569zł

Procesor AMD Duron 700 Mhz, płyta VIA KT133 AGP4,
64MB RAM, HDD 20GB, SVGA RivaTNT2 M64 32MB AGP4
SoundPro 3D, CD-ROM 52x, obudowa midi tower ATX;
NA RATY już od 132 zł/miesiąc (24 raty)

GAMER PC ver.15 2549zł

Procesor Celeron2 633 Mhz płyta VIA 133A AGP4,
64MB RAM, HDD 20GB, SVGA RivaTNT2 M64 32MB AGP4,
SoundPro 3D, modem do Internetu 56k, CD-ROM 52x,
obudowa midi, tower ATX;
NA RATY już od 132 zł/miesiąc (24 raty)

EXPERT PC ver.15 4199zł

Procesor Pentium3 733 płyta VIA 133A AGP4,
128MB RAM 133Mhz, SVGA GeForce2 MX 32MB AGP4,
HDD 30GB SoundPro 3D, modem do Internetu 56k,
DVD-ROM 12x, obudowa midi tower ATX;
NA RATY już od 220zł/miesiąc (24 raty)

WYBIERZ SAM SWÓJ KOMPUTER !!!

Obudowa midi ATX płyta główna P3/Celeron FDD,
karta dźwiękowa SoundPro, oprogramowanie: 699 zł

Obudowa midi ATX płyta główna Duron/Thunderbird, FDD,
karta dźwiękowa AC 97, oprogramowanie: 840 zł

PROCESORY

Celeron2 600	460zł	AMD Duron 600	359zł
Celeron2 633	499zł	AMD Duron 700	430zł
Celeron2 667	529zł	AMD Duron 750	530zł
Celeron2 700	599zł	AMD Thunderbird 750	820zł
Pentium3 700	1199zł	AMD Thunderbird 800	930zł
Pentium3 733	1219zł	AMD Thunderbird 900	1199zł
Pentium3 800	1299zł	AMD Thunderbird 1000	1799zł

PAMIĘĆ SDRAM DIMM 133Mhz

64MB 199zł 128MB 399zł 256MB 1340zł

KARTY GRAFICZNE AGP

RivaTNT2 Vanta 16MB 239zł, RivaTNT2 M64 32MB 329zł,
Riva TNT2 Pro 32MB 439zł, S3 Trio 3D 8MB 140zł,
GeForce2 MX 32MB 579zł, GeForce2 MX TV-out 630zł,
GeForce2 GTS 32MB 1350zł, Voodoo5 5500 64MB 1069zł

DYSKI TWARDE UDMA 100

10GB 530zł, 20GB 650zł 30GB 699zł 40GB 750zł

INNE AKCESORIA

CD-ROM LG 52x 190zł DVD-ROM 12x 499zł,
Karta dźwiękowa Sound Blaster Live Player 278zł,
Fax-modem 56k (tylko z procesorami Intel) 60zł,
Fax-modem Act-on-loc Motorola 56k PCI 120zł,
Tuner TV PixelView Play TV Pro + pilot 265zł,
Nagrywarka CD RW LG 8x/4x/32x 769zł

MOŻLIWOŚĆ ZAKUPU POJEDYNYCH PODZESPOŁÓW DOSTAWA SPRZĘTU NA TERENIE CAŁEGO KRAJU

PRZY ZAKUPIE WRAZ Z KOMPUTEREM: MONITORY SAMSUNG

15" Samtron 55E 599zł, 15" Syncmaster 550s 649zł,
17" Samtron 75E 879zł, 17" Syncmaster 753DF 1329zł
DRUKARKI KOLOR: Epson 480 299zł, HP640C 399zł
GŁOŚNIKI: 120W 29zł, 240W + subwoofer 220zł,
KLAWIATURY: standardowa 25zł multimedialna 55zł,
SYSTEM OPERACYJNY: Windows 98 PL OEM 499zł

W NASZEJ OFERCIE RÓWNIEŻ:

MONITORY: Samsung LG, Philips, Belinea, Sony;
PŁYTY GŁÓWNE: Asus, Abit, Soyo, Gigabyte, ECS,
Lucky Star, Procomp, Super Micro;
KARTY GRAFICZNE: A Max, Creative, STB, ATI;
DYSKI TWARDE: Samsung, Seagate, IBM;
CD i DVD-ROM'y: LG, Samsung, Toshiba, Teac;
DRUKARKI: Canon, Epson, Lexmark, HP;
SKANERY: Agfa, Artec, Pustek, HP

Prześlij zaadresowaną do siebie kopertę
zwrotną ze znaczkiem, aby otrzymać
naszą aktualną ofertę

ZASADY SPRZEDAŻY

Oferowania przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie lub listem i odebrać w siedzibie firmy. Aby mogły zostać dostarczone do klienta w ciągu 10 dni roboczych przesyłkę zwykłą (koszt 10zł) lub 3 dni roboczych przesyłką ekspresową (koszt 49zł). Komputery wysyłamy tylko przesyłką ekspresową (5 dni roboczych, koszt 50 100zł w zależności od wagi i ilości paczek - kurier firmy SERWISCO). Płatności dokonuje się przy odbiorze przesyłki. Jeżeli zakup nie spełnia Państwa oczekiwań istnieje możliwość zwrotu towaru w terminie 10 dni.

SPRZEDAŻ RATALNA

tylko województwo mazowieckie

Wymagane: dwa dokumenty tożsamości - dowód osobisty i drugi dokument poświadczający tożsamość wydany przez instytucję państwową zawierający zdjęcie i numer, zaświadczenie o zarobkach z zakładu pracy min. 535zł + rata.
Wpłata przy zawieraniu umowy min. 5% wartości towaru.
MOŻLIWOŚĆ ZAWARCIA UMOWY U KLIENTA - koszt 100zł

Leksykon zwierząt - ssaki

Multimedialny przewodnik po fascynującym świecie ssaków

Leksykon zwierząt - ssaki to niezwykle program, pełen barwnych zdjęć, filmów, informacji i ciekawostek ze świata przyrody. Zawiera również przewodnik oprowadzający po najciekawszych stronach internetowych parków narodowych, ogrodów zoologicznych, muzeów, galerii fotograficznych... Pasjonaci przyrody znajdą tu najaktualniejsze wiadomości dotyczące trybu życia ssaków z całej kuli ziemskiej, dowiedzą się o żywotności odżywianiu, rozmnażaniu i budowie anatomicznej poszczególnych gatunków oraz o obszarach ich występowania. Przenieś się w ciekawy, pełen egzotycznych dźwięków świat dzikich zwierząt, w piękne, nieskażone cywilizacją otoczenie. Program zawiera również wersję dla dzieci. Najmłodszy mogą tu wysłuchać przyrodniczych opowieści, wziąć udział w quizie i utrwalić zdobytą wiedzę w zabawach edukacyjnych.



Wszystko, co musisz wiedzieć o ssakach

Ten znakomity program multimedialny zawiera między innymi:

- 300 doskonałych jakości zdjęć
- kilkanaście stron tekstu
- filmy z życia zwierząt
- mnóstwo ciekawostek
- szczegółowe spisy
- naturalne odgłosy zwierząt
- internetowy przewodnik po świecie przyrody
- quizy i zabawę edukacyjną
- 2 wydania menu - dla dzieci i dorosłych
- wiele atrakcji

Strata 3D

Nie taka Strata straszna...

UWAGA! Program nie działa w systemie operacyjnym Windows 95.

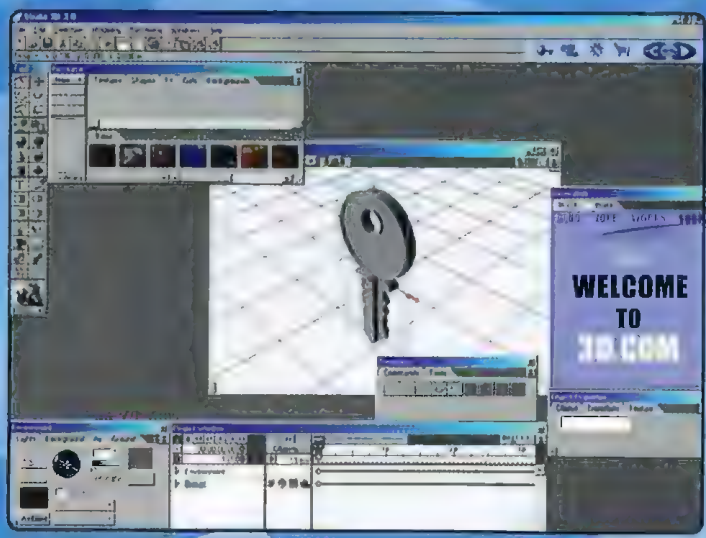
Pozory mylą, podtytuły też... Mimo iż ten wskazuje, że będziemy mieli do czynienia z reklamą firmy ubezpieczeniowej, to ja jednak proszę o uwagę wszystkich, którzy zajmują się mniej lub bardziej (z większym naciskiem na mniej) profesjonalnie grafiką 3D.

Instalacja

Od razu uprzedzę, że przyda się w czasie instalacji dostęp do Internetu.

Po prostu rejestrac, a odbywa się on-line. Po wypełnieniu formularza rejestracyjnego zostanie wam udostępniony numer seryjny, który należy wklepać przy instalowaniu, jeśli chcecie używać tej aplikacji. "Miłośników" połączenia "ppp" informuję, że wszystko powinno się zamknąć w jednym impulsie telefonicznym. Właściwie to są wszystkie mankamenty dotyczące instalacji.

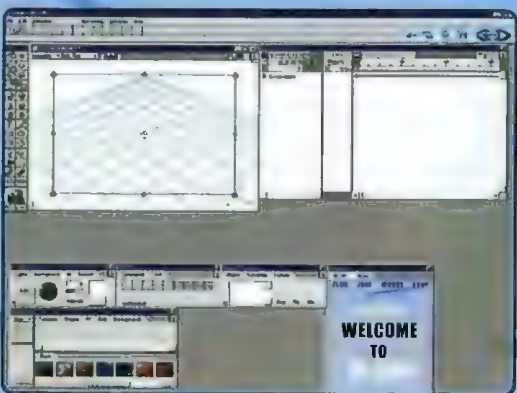
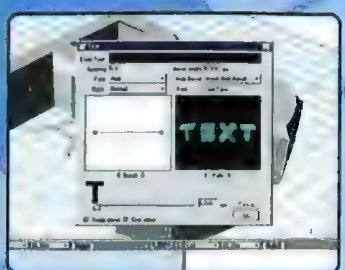
Po dopełnieniu formalności rejestracyjnych możesz wreszcie uruchomić program. Do dyspozycji otrzymasz komplet narzędzi modelarskich, pełny zestaw funkcji edycyjnych, bibliotek prymitywów, tekstur i innych gotowych elementów, z których możesz konstruować następ-



nie sceny 3D oraz bardzo dobry moduł renderujący, umożliwiające między innymi uzyskanie obrazu metodą ray-tracing.

Oczywiście nie da się w kilku zda-

niach oddać całej potęgi i wszystkich zalet programu takiego jak Strata. Zachęcamy was do własnych eksperymentów, a przede wszystkim - wyzwolenia potęgi wyobraźni.



ZABAWA NA CAŁEGO!

SZUKAJ W SKLEPACH

Skłoniętego i odzyskującego
Jimu Różowemu
i jego przyjacielowi grę platformową
i przygodową grę



Jim dżdżownica
powraca i to jak:
w trzech wymiarach.
Tym razem to już
całkiem postradał
zmysły!

Nasz
bohater
został ogłu-
szony przez...
spadającą krowę.

Został uwieczniony w szalo-
nym świecie wykreowanym
przez jego własny umysł.
Jim podejmuje walkę na
wielu frontach pełnych
komicznych, czarnych
charakterów. Każdy z nich
powiązany jest z najstraš-
niejszymi obsesjami i fantazjami
jego umysłu.

Tylko odnalezienie wszystkich
kulek pozwoli Jimowi wyleczyć się
i wrócić do życia jako wielki
gwiazdor SUPER-KOBAC.

W pudełku
z grą znajdziesz
KOSZULKĘ
i DŻDŻOWNICĘ!



Interplay



PL

69

EDYTYCJA

SZUKAJ W SKLEPACH

Pamiętasz grę „Hokus Pokus
Różowa Pantera”? Na pewno. Teraz
przedstawiamy drugą część przygód
Różowego Detektywa w grze

Na kłopoty
Pantera



W roli głównej
**Cezary
Pazura**

Jeżeli wydaje Ci się, że kolonie lewów to jedno
z najnudniejszych miejsc na ziemi, to grubo się
mylił! Niewiarna kolonijna awantura i trzęsła
wojna światowa gotowa. Oczywiście przy
założeniu, że koloniści nie są zwykłymi
kolonistami, a w całej sprawie zamieszana jest
Różowa Pantera...

Tym razem nasz różowy detektyw wpada na
trop naprawdę dużej afery! To sprawa to nie
balka z masłem, wymaga genialnego umysłu,
zabójczego poczucia humoru i podróży po
całym świecie. Róż więc w łeb nadęty grze,
i rozpoczni prawdziwą jazdę bez szamanki!

Niech żyje Różowa Pantera!



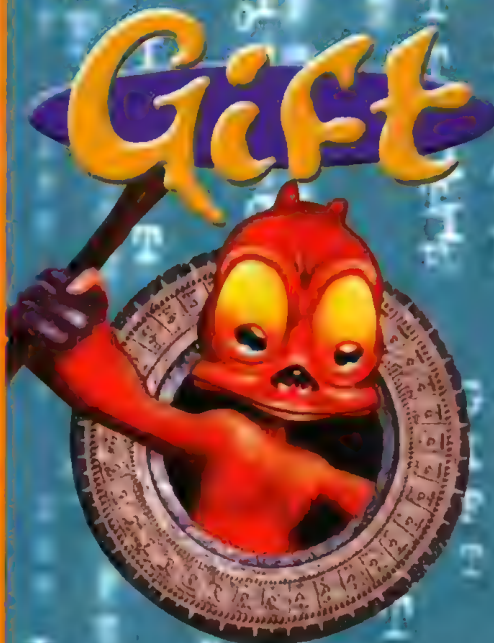
PL

79

EDYTYCJA

JUŻ W GRUDNIU

Poznaj nowego, bohatera
gier komputerowych,
największego zrywusa
jakiego dotąd widziałeś!



Gift to przesympatyczny stworek, który
postanawia wejść do nowej gry
komputerowej, by ją przetestować, ale nie
to jest dla niego najważniejsze. Nasz mały
bohater zakochał się w pięknej księżniczce
uwięzionej na końcu testowanej gry. Mały
Gift popychany gorącym uczuciem rzuca się
w wir niebezpiecznej akcji...

Gift to wspaniała gra platformowa
w zakręconym świecie parodiującym znane
gry komputerowe. Niesamowita trójwy-
miarowa grafika, profesjonalne opraco-
wanie muzyczne, szybka akcja, setki
zagadek oraz tryskająca humorem fabuła
rozbawią nawet największych ponuraków.



© 1999 Cryo Interactive.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

PL

79

EDYTYCJA

**GRY W POLSKICH WERSJACH JĘZYKOWYCH I PRZYSTĘPNYCH CENACH.
NIE ZAWIERAJĄ PRZEMOCY.
ODPOWIEDNIE RÓWNIEŻ DLA MŁODSZYCH GRACZY.**

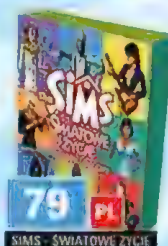
© 1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Pudełko gry i logo © 1999 Interplay. Wszelkie prawa zastrzeżone. Earthworm Jim i jego przyjaciel są znakami handlowymi Interplay Productions, Inc. Logo 3D jest znakiem handlowym 3D Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wykazał Interplay. Logo Interplay i logo Interplay są znakami handlowymi Interplay. Logo 3D jest znakiem handlowym 3D Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 1999 Wanderlust Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Passport to Peril, Wanderlust, Intelligent Fun and Games i Wanderlust logo są znakami handlowymi Wanderlust Interactive, Inc. Młody Pazura i jego przyjaciel są znakami handlowymi Wanderlust Interactive, Inc. Logo 3D jest znakiem handlowym 3D Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD Projekt
www.cdprojekt.com

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa (ul. Indyjska 25a, tel. 00 22) 672 80 18; Warszawa (ul. Parafia 2, tel. 00 22) 656 23 65



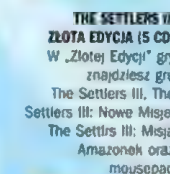
Zamawiając przed premierą grę The Longest Journey otrzymasz grę przygodową **AZTEC** o wartości 69 złotych **GRATIS**

ZŁOTE EDYCJE

NASZA OFERTA



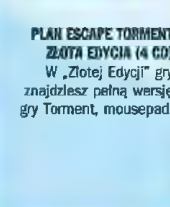
ROLLERCOASTER TYCOON ZŁOTA EDYCJA (2 CD)
W „Złotej Edycji” gry znajdziesz pełną wersję Rollercoaster Tycoon, dodatkowo misję „Loopy Landscapes”.



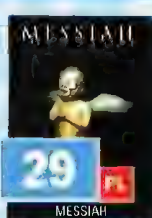
THE SETTLERS III ZŁOTA EDYCJA (5 CD)
W „Złotej Edycji” gry znajdziesz grę The Settlers III: Nowe Misje, The Settlers III: Misja Amazonki oraz mousepad.



BALDUR'S GATE ZŁOTA EDYCJA (6 CD)
W „Złotej Edycji” gry znajdziesz Baldur's Gate oraz Opowieści z Wybrzeża Mieczy plus mousepad.



PLANESCAPE TORMENT ZŁOTA EDYCJA (4 CD)
W „Złotej Edycji” gry znajdziesz pełną wersję gry Torment, mousepad.



FIGURKI Z POSATCIAMI Z GRY DIABLO II - CENA 49 ZŁ/SZT. WYS. 15 CM.

JUŻ DZIŚ ZAMÓW
BEZPŁATNY KATALOG

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, 40-sto stronicowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz mega-konkursy!



KARCIANKI

CO ZYSKujesz KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.



MAGIC THE GATHERING

Szоста edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy. Dwie talie po 40 kart, zasady gry w języku polskim, podręcznik gry MTG w języku polskim

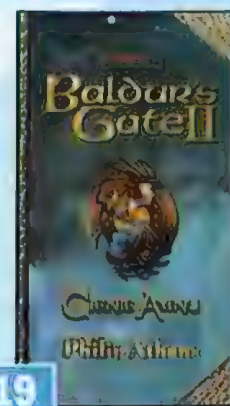


NAJNOWSZE DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING - INVASION
W sprzedaży zestawy uzupełniające zawierające 15 kart oraz 75 kart.



Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart. W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.

KSIĄŻKA BALDUR'S GATE II



Obowiązkowa pozycja dla fanów Forgotten Realms a w szczególności dla miłośników Baldur's Gate. Książka zawiera 288 stron.



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

Tel. (0-22) 519 69 69,
fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

adres
ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

COLIN McRAE RALLY 2.0 PL

Colin McRae Rally 2 to sequel znanych wyścigów samochodowych. Gra oferuje możliwość prowadzenia najlepszych rajdowych samochodów świata od ford focusa i mitsubishi lancer po min cooper'a: 90 tras rajdowych; trzy nowe eliminacje odbywające się w Kenii, Finlandii i Włoszech; nowy tryb zręcznościowy z nowymi samochodami torowymi; możliwość gry do 8 graczy w trybie multiplayer; najbardziej realistyczne zachowania samochodów oraz efekty z jazdy, wiernie odwzorowane parametry samochodów rajdowych oraz możliwość modyfikacji pojazdu w zależności od potrzeb; perfekcyjna grafika, rewelacyjny tryb powtórek, możliwość obejrzenia wyścigu z wielu kamer telewizyjnych dynamicznie śledzących uczestników zawodów.

Zamawiając grę Colin McRae Rally 2.0 do końca 2000 roku otrzymasz w prezencie grę Devil Inside GRATIS!

99 PL

+ gra DEVIL INSIDE GRATIS

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

BALDUR'S GATE II 4 CD *PL

Kontynuacja najlepszej gry RPG wszech czasów. Baldur's Gate II oferuje: ogromny świat Forgotten Realms znany z pierwszej części gry powiększony o nowe, olbrzymie przestrzenie. W rolach głównych: Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Marek Perepeczko, Jan Plechociński, Henryk Talar, Wiktor Zborowski.

Zamawiając przed premierą otrzymasz:
starter Magic the Gathering oraz pełną wersję gry „Tzar”.

Osoby, które zamówią u nas w terminie do 10 grudnia 2000 grę Baldur's Gate 2 wezmą udział w losowaniu dwóch wspaniałych komputerów multimedialnych.

159 PL

+ gra Tzar o wartości 69 złotych GRATIS

PREMIERA: 1 GRUDZIEŃ 2000

SACRIFICE PL

Gra, której trójwymiarowa grafika zachwyci Cię głębią perspektywy, bogactwem kolorów oraz oszałamiającymi wizualnie efektami czarów, oferująca elastyczny interfejs, dzięki któremu zasady gry opanujesz w ciągu kilku minut i czary którymi możesz zmienić ziemię pod stopami wroga w pole ciekłej magmy, a olbrzymie góry w stertę dymiących kamieni.

100 PL

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

KINGDOM UNDER FIRE PL

Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG.

79 PL

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

THE SETTLERS IV PL

Kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę”. Całość osadzona we wspaniale wyrenderowanym świecie z mnóstwem nowych elementów.

99 PL

Zamawiając przed premierą otrzymasz pełną wersję gry SAGA - GNIEW W KINGDOM.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000



W grudniu tylko przez Internet super promocja Diablo 2 - wersja angielska. Sprawdź!

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE!

www.wirtualny.com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej

stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu. **W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje i darmowe demo.**





Pokemon, czyli kieszonkowy potwór

Od jakiegoś już czasu docierają do nas na ogół sensacyjne informacje dotyczące pewnego dziwnego potwora, który od co najmniej roku niezmiennie rozrabia w stacjach TV na całym niemal świecie. Sukces tego serialu anime przeszedł najśmielsze oczekiwania jego twórców, a objawy tego szaleństwa możemy coraz częściej obserwować również w Polsce. Ręczony serial animowany jest emitowany od 4 września tego roku przez telewizję Polsat.

Jeśli regularnie czytacie wydawane w Polsce czasopismo KAWAII, z pewnością nie trzeba wam tłumaczyć, co to jest Pokemon i jak gigantyczne rozmiary osiągnęło na całym świecie szaleństwo na punkcie tej "żółtej myszy". Jeśli natomiast nie macie pojęcia, o co chodzi, przeczytajcie poniższy tekst, a wnet wszystko stanie się jasne.

Wszystko zaczęło się w Japonii od gry na konsolę Nintendo - Game Boy, w roku 1995. Cała historia tej gry przygodowo-strategicznej obraca się wokół stworzonek zwanych pocket monsterami (pocket monster - kieszonkowy potwór) lub w skrócie - pokemonami. Zabawa polega na wyłapywaniu rozrzuconych po świecie ponad 150 pokemonów. W dalszej części gry naszym zadaniem jest trenowanie złapanych potworków, jako że są to stworzenia dziko żyjące, a czasami wręcz niebezpieczne. Jednak jeśli dobrze zajmujemy się swoim wychowankiem, ten będzie nam posłuszny, a nawet może się stać naszym przyjacielem. Gracz występuje w imieniu dziesięcioletniego chłopca o imieniu Ash, który stawia sobie za cel stanie się najlepszym trenerem pokemonów na świecie.

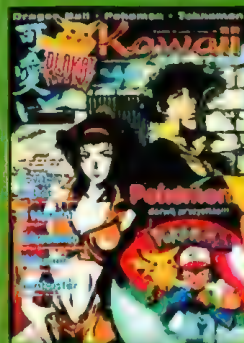
Twórcy, zachęcenі sukcesem gry, postanowili zrealizować animowaną serię telewizyjną opartą na tym samym pomysle. Seria - jakich wiele w Japonii, nie wyróżniała się niczym nadzwyczajnym aż do dnia, w którym miał miejsce pewien wypadek. Otóż 16 grudnia 1997 roku podczas emisji jednego z odcinków serialu TV kilkadziesiąt (ok. 700) japońskich dzieci trafiło do szpitala z ekkimi objawami epilepsji. Przyczyną była seria przeplatanych krótkich błysków niebiesko-czerwonej barwy, zawartych w jednym z feralnych odcinków. Oczywiście prasa natychmiast podchwyciła temat i tak oto zrobiła się afera na cały świat. Wypadek wyolbrzymiano do monstrualnych rozmiarów a zarzuty poeciwały nie tyle w kierunku tej parosekundowej nieszczęsnej serii błysków i tegoż serialu, lecz pod adresem całego japońskiego przemysłu animowanego. To tyle na temat tego cyrku zwanego rzetelnym dziennikarstwem.

► ciąg dalszy na str. 108

Magazyn Kawaii

www.kawaii.com.pl (wpadnij do Chat Room!)

kawaii@kawaii.com.pl (napisz, odpowiemy na każde pytanie!)



Pokemon © Satoshi Tajiri/Toshihiro Ono/Nintendo

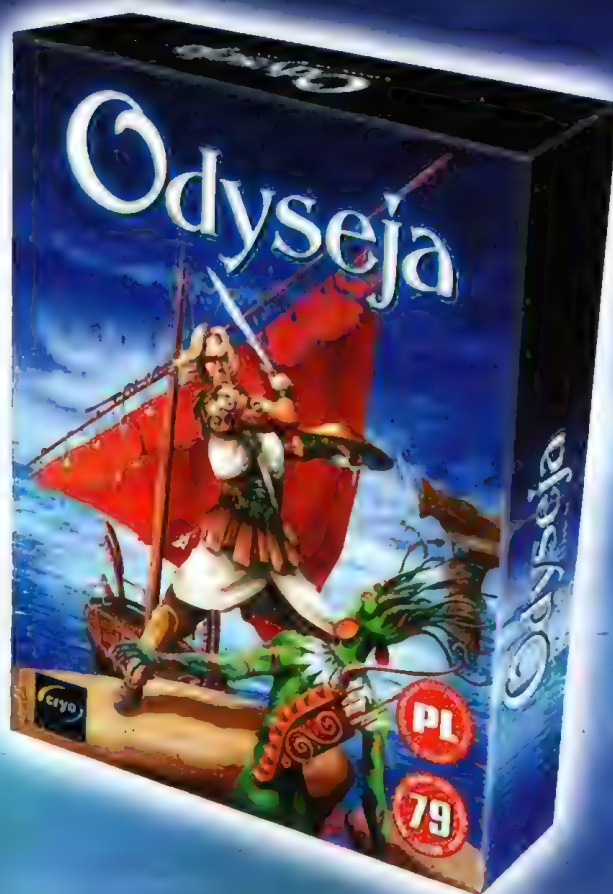


WYRUSZ W FASCYNUJĄCĄ PODRÓŻ
PO MITYCZNEJ GRECJI!

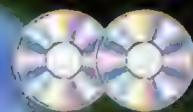
Odyseja

W POSZUKIWANIU ULISSESA

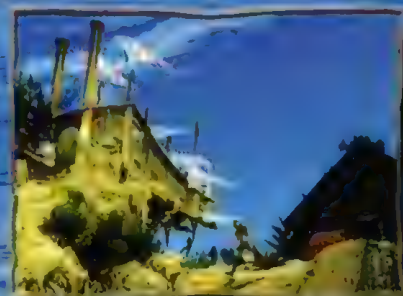
Na prośbę Penelopy, która wyczekuje bezskutecznie jakichkolwiek wieści od Ulissego, postanawiasz wyruszyć w podróż, której celem jest odnalezienie najlepszego przyjaciela z dzieciństwa. Wyjeżdżasz do Troi gdzie Ulises był widziany po raz ostatni. Tutaj zdobywasz szczątkowe informacje, z których zaczyna Ci się wyłaniać obraz wydarzeń. Rozpoczynasz podróż po wyspach Morza Egejskiego, przeżywając najbardziej niesamowite przygody w mitycznym świecie antycznej Grecji, by ostatecznie trafić do krainy mroku. Będziesz musiał walczyć z przerażającymi bestiami (cyklopami, gorgonami), unikać podstępnych intryg bogów oraz czyhających zewsząd pułapek.



2CD



Odyseja: W poszukiwaniu Ulissego to niesamowita gra przygodowa rozgrywająca się w świecie stworzonym na podstawie najbardziej znanej antycznej legendy.



SPRZEDAŻY
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.cryo.pl

Wersja polska
wyłącznie dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

WYDAWCA
IN UTERO



Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18;
Warszawa ul. Perca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 518 00 00

© 2000 Cryo Interactive Entertainment - In Utero - Wszelkie prawa zastrzeżone.

SOBOWTÓR 2000

- PLEBISCYT!!!

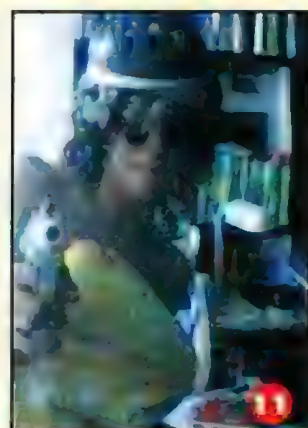
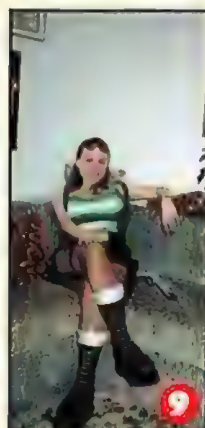
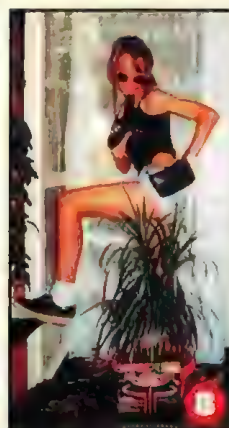
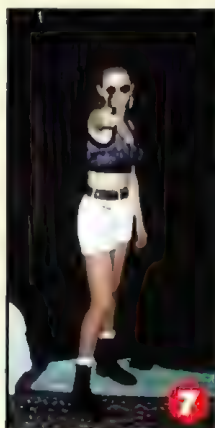
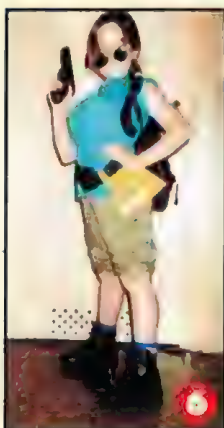
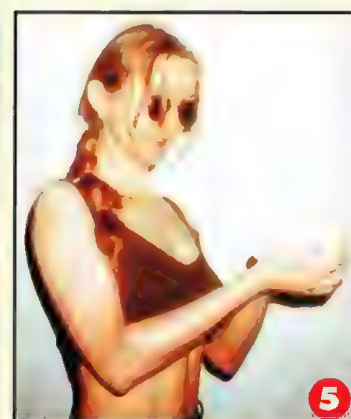
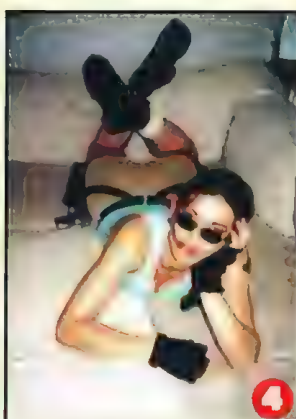
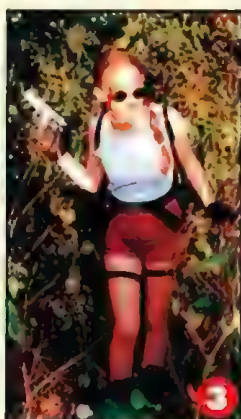
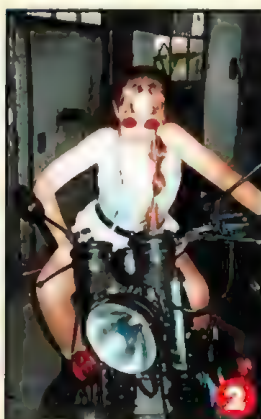
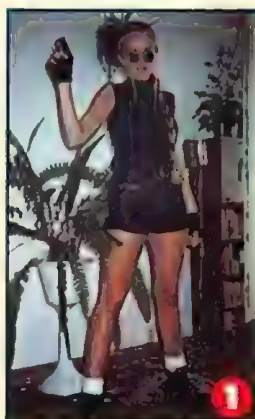
I oto jest - finał naszego konkursu na sobowtóra postaci z gry! (Choć wy sami - a właściwie "same" - zmieniliście go praktycznie na "konkurs na sobowtóra Lary Croft".) No cóż, każdy przebierał się za co chciał, a że większość chciała za Larę... Z drugiej strony - łatwiej się wybić z tłumu, gdy się jest innym od reszty towarzystwa, zatem może nie tylko Lara was zainspiruje w następnej odsłonie tego konkursu? Kto wie...

Ale do rzeczy: oto mnóstwo Lar i nie tylko Lar. Większość znacie z poprzednich edycji CDA, ale doszła jeszcze jedna (ci, którzy nadesłali nam swe zdjęcia i ich nie widzą - bez paniki, będą w kolejnych CDA). Natomiast "wycieliśmy" z plebiscytu zwierzątko, gdyż trudno np. królikowi czy robakowi wręczyć główną nagrodę, którą jest... ale tego dowiecie się przy ogłoszeniu wyników!

Zasady głosowania: trudno żeby były prostsze! Wybierasz zdjęcie postaci (czy grupy postaci), którą uważasz za najbardziej podobną do pierwowzoru z gry. Wpisujesz numer zdjęcia z tyłu kartki pocztowej z przodu zaś piszesz nasz adres + duży, WIDOCZNY dopisek: SOBOWTÓR. Jeśli chcesz, możesz podać własny adres - w tym wypadku, o ile trafnie wytypujesz zwycięzcę konkursu, masz szansę wylosować fajne upominki (podane przez was adresy NIE BĘDĄ wykorzystywane w żadnych celach marketingowych itp.). Jeśli chcesz, możesz też wysłać swój głos e-mailem na nasz adres, z subjectem: SOBOWTOR. Termin głosowania - do 31.12.2000.

PS. Naturalnie w 01/01 będzie kolejna odsłona konkursu...

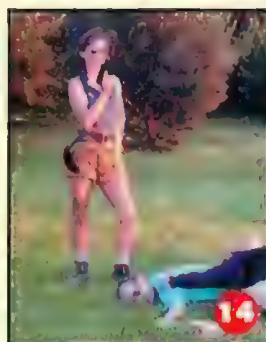
PS2. Z nr 15 witamy nową Larę - Katarzynę Rylską, lat 14.



LEMMING



VAMPIRE THE MASQUERADE



REKLAMA



Najszybsza wyszukiwarka

Śpieszysz się? Korzystaj z nowego i precyzyjnego Katalogu wspomaganego przez błyskawiczną technologię FAST w wyszukiwarce Wirtualnej Polski.

infolinia 0-801 13 13 13



Wirtualna Polska
www.wp.pl

REKLAMA

A teraz jeszcze przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

• Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).

• Każde zdjęcie powinno być podpisane (od tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; można też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.

• Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, iż jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA.

• Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtór!).

• Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra (Kwartału? Półroczna?). I wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.

• W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej; b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiegś gry - zakazane).

Zupełnie Nowe!

Reno Air Racing

500 mil na godzinę, 50 stóp nad ziemią, szybkie zakręty, walka (acz bezkrwa-
wa, w pełni sportowa)... To właśnie wyścig w Reno, amerykańskiej mieścinie -
raju dla miłośników sportów ekstremalnych. Macie ochotę na adrenalinopędną
grę? Zapraszamy więc do czytania...

Qn'ik



INTEL PENTIUM® IV W SPRZEDAŻY?

Wojna pomiędzy AMD a Intelu wchodzi w nowy etap: Intel zapowiedział na koniec października (następnie, koniec listopada) wprowadzenie wyposażonych w szynę 400 MHz procesorów Pentium IV przeznaczonych do pracy z prędkościami taktowania 1,4 i 1,5 GHz za cenę, bagatela, ok. 2500 dolarów amerykańskich. Panie, Panowie, warto kupić miejsca w pierwszym rzędzie - to widowisko staje się coraz bardziej interesujące.

WARCRAFT III - KIEDY?

"Planujemy, że pojawi się na rynku w drugiej połowie roku 2001. Trzymajcie kołki!" - powiedział Blizzard. Na pocieszenie (chcąc marzną tu pociecha...) - screen, na nim zaś paladyn.



Na jednym z poprzednich CoverCD z CDA mogliście znaleźć grę z bardzo nielicznego gatunku, jakim są wyścigi samolotów sportowych (zdaje się, że zwykło się na nie mówić "awionetki", ale nie bijcie, jeśli się mylę). Mowa o Plane Crazy. Niedługo być może na Waszych komputerach przyjdzie zagościć nowej grze o podobnej tematyce, czyli Reno Air Racing. No, może nie do końca, gdyż produkcja firmy Victory Interactive ma być bardziej nastawiona na symulację (choć autorzy obiecują również tryb arcade - dla mniej wprawnych pilotów).

RAR ma oferować zabawę wieloma samolotami (ponad 60!), zapewne dzięki oficjalnej licencji otrzymanej od NARA (National Air Race Association). Latać możemy na ponad 60 trasach - zarówno wymyślonych, jak i prawdziwych, będących elementami prawdziwych turniejów. A właśnie - skoro o tym już mowa... Jak sama nazwa wskazuje (gra jest strategią? - Clatch!), główną atrakcją gry jest właśnie udział w wyścigu w Reno, o którym napomknąłem we wstępie, ale będziemy również mogli polatać (nie ma jak licencja) na King's Cup, odbywającym się rokrocznie w Anglii.

Ścigać się będzie można w czterech klasach, różniących się oczywiście od

siebie rodzajami występujących w nich samolotów: od zwykłych dwupłatowców, nawet po samoloty bojowe z okresu II Wojny Światowej (naturalnie ostrzeliwać z nich przeciwników nie będziemy mogli, RAR jest grą w pełni pacyfistyczną!). Gra ma mieć trzy poziomy trudności, więc nawet osoby całkiem nieobeznane z symulatorami, a wychowane na typowych ścigawkach, nie powinny mieć żadnych problemów.

Autorzy gry zapowiadają niezwykle efekty (jak zwykle zresztą), piękną grafikę (możecie zweryfikować te opinie, oglądając screeny) i niezwykle realistyczny model lotu, włączając w to również turbulencje, kolizje i piękne, spektakularne kraksy (ze sprawdzeniem, czy powyższe stwierdzenia są słuszne, musicie niestety poczekać już do pojawienia się RAR).

Naturalnie gra nie ogranicza się do trybu single - każdy gracz posiadają

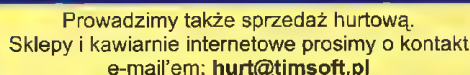
cy dostęp do Internetu lub też połączony z kolegami (tudzież koleżankami) w sieci lokalnej może jeszcze bardziej podwyższyć sobie poziom adrenaliny, ścigając się z żywymi przeciwnikami (maksymalnie ośmiu graczy), z którymi będzie mógł sobie dodatkowo porozmawiać na żywo przez radio.

Niestety, nie każdemu będzie dane pograć sobie w Reno Air Racing, gdyż jej minimalne wymagania sprzętowe to Pentium 300 MHz (lub szybsze) i kompatybilny z DirectX akcelerator. Ciekaw jestem rekomendowanych... Jednak, jako że gra jest zapowiadana dopiero na gwiazdkę tego roku (pewnie pojawi się i przed gwiazdką, żeby rodzice zdążyli ją jeszcze swoim pociechom kupić!), posiadający słabszy sprzęt nie mają co płakać, tylko liczyć na nowy procesor czy kartę graficzną. A ci, którzy dobry komputer w domu już mają, lubią się pościgać bez poczucia ograniczenia do dwóch wymiarów (mała dygresja: zauważcie, że wszelkie symulatory samochodów oferują nam jazdę tylko w dwóch wymiarach - po płaszczyźnie; skandal czysty - a w reklamach ciągłe się pojawia, że gra jest osadzona w 3D!) i uwielbiają szybko pościgi w przestworzach - niech już lepiej zbierają pieniądze lub zaczną pisać niezwykle elokwentne listy do Świętego Mikołaja.

Aha - korzystając z okazji, skoro już mowa o elokwentnych listach - pragnę gorąco zaprosić wszystkich czytelników do czytania Action Maga na CoverCD. Dziękuję za uwagę. :) □

Reno Air Racing
Play it

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO



przez Internet TANIEJ!!

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE

Gemy w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 24 listopada 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12 mies. prenumerate ofertę + karty rabatowej). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsolf.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysłać na kartach pocztowych, konieczne z doświadczeniem C12 na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**

[illegible]

ORTOMANIA Trzy doskonałe gry, karcie przyjemnego grania z naciskiem na logikę i wyobraźnię. Testy one integrujące w siebie co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dynamicznego grania. Zawieraającego popołudniowe błędy.

MATEMATYKA - GIMNAZJUM Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z 2 części: **ZADANIÓW** i **KARTEK TESTOWYCH**. Wskazuje na różnorodność w rozwiązywaniu zadań matematycznych. Jest to seria testów składających się na **TESTY AKOMPANIEUJĄCE**, z możliwością rozwiązania trudnych zadań.

ABC CHEMII Zakres szkół podstawowych i średnich.
 ■ Karty chemii opisujące podst. działy chemii,
 ■ Lkady okresowy pierwiastków
 ■ Karty zawierające zadania i rymy słowne z zakresu chemii
 ■ Testy z zakresu chemii

Język POLSKI Liczom Matura Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka odrębnych modułów w tym Astro Ono 2 - gramatyka oraz ortografia.

JEZYK NIEMIECKI Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt testów, lektur, ćwiczeń gramatycznych, kart gramatyki oraz tłumaczenia zdań, słówek zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

Zupełnie Nowe!

Pool of Radiance 2

Wiele lat musieli czekać na kontynuację wszyscy miłośnicy starej, już klasycznej gry RPG, jaką jest bez wątpienia Pool of Radiance. W końcu jednak, po dziesięciu latach na półki sklepów ma trafić druga część tej znakomitej pozycji. A wszystko to dzięki wzmożonej pracy panów zSSI, znanych wszystkim graczom z wielu gier, nie tylko z gatunku RPG.

Dziś

Pool of Radiance 2 to gra fabularna, w której dość duży nacisk położono na wątek przygodowy. System, na którym oparto mechanikę w tym produkcie, to oczywiście AD&D, tylko że tym razem posłużono się podręcznikiem trzeciej, a zarazem najnowszej, edycji. Akcję natomiast osadzono w jednym ze światów stworzonych dla potrzeb tego systemu, znanym zapewne wszystkim chociażby z Wrót Baldura. Chodzi oczywiście o zapomniane królestwa, z angielskiego zwane forgotten realms.

Naszą wielką przygodę rozpoczniemy od stworzenia czterech postaci. Będzie to szkielet drużyny, do której będą mogły przyłączyć się później, w czasie rozgrywki, dodatkowo jeszcze dwie osoby. Nasi bohaterowie podczas rozgrywki będą oczywiście otrzymywać punkty doświadczenia, które pozwolą nam osiągnąć maksymalnie poziom trzynasty. Nie nastąpi to jed-

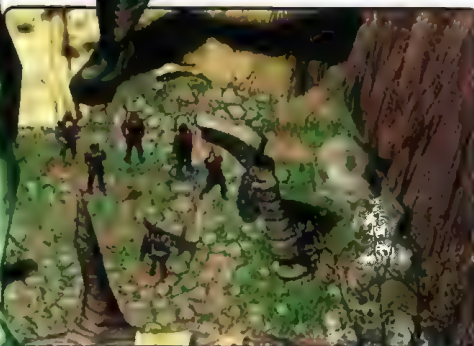


wotywać niepowtarzalne efekty, takie na miarę dzisiejszych czasów. Podczas rozgrywki w POR2 napotkamy całą gamę różnorodnych potworów. Natknijemy się oczywiście na znane wszystkim hordy orków, goblinów czy też koboldów. Jednak oprócz takich klasycznych bestii mają pojawić się w POR2 również zupełnie nowe, przygotowane tylko i wyłącznie z myślą o tej właśnie grze. Mam tylko nadzieję, że twórcy nie przesadzili w uduławianiu. Moim zdaniem, asortyment potworów zawarty w Bestiariuszu do AD&D jest już i tak wystarczająco bogaty, więc zastanawia mnie zawsze fakt, że raz po raz tworzone są nowe bestie.

Wracamy jednak do tematu. Jak już pisałem wcześniej, w POR2 położono dość duży nacisk na scenariusz. Fabuła ma być bardzo istotnym elementem całej przygody, a prawdziwe ruiny mogą kryć mnóstwo tajemnic. Poznanie ich wszystkich to z pewnością rzecz bardzo trudna, ale na całe szczęście na swej drodze spotkamy wiele magicznych przedmiotów i broni, których używanie w dużym stopniu pomoże nam ukończyć grę. Dodatkowym atutem Pool of Radiance 2 ma być możliwość prowadzenia rozgrywki wieloosobowej (choć w dzisiejszych czasach jest to już standard, czasem przecież zdarzają się tytuły bez opcji multiplayer).

Zapowiada się więc bardzo interesująca pozycja z gatunku RPG. Mam nadzieję, że ten tytuł będzie godnym następcą swojego pierwowzoru, do którego miłośnicy gier fabularnych jeszcze i dziś wracają. □

Oczywiście przygotowano dla nas bogaty asortyment zaklęć, których ma być około stu. Każde z nich ma wy-



FLASH POINT 1985

STATUS DUO - SKREŚLONY?

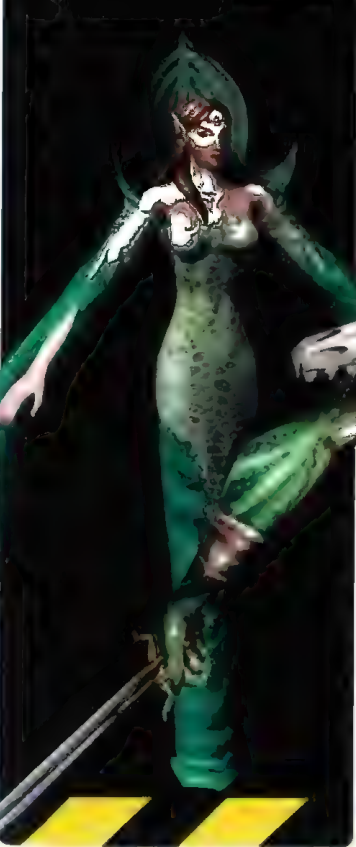
Informacja o Flash Point 1985: Status Duo, wydane jednak na to, że wiadomość pułana przez nas nie była do końca prawdziwa. Jak się bowiem okazało, w tym, międzyczasie nastąpiła zmiana nazwy tego projektu to którym nawet nasz główny malarz, Al powiedział, że to będzie CoSID na proste Operation Flashpoint. Pamiętajcie więc - czekamy już nie na Flash Point cyferek coś po łacinie, tylko na Operation Flashpoint -!

A WIEC - OPERATION FLASHPOINT

Prawa do wydania reweleacyjnie zapowiadającego się Operation Flashpoint (dawniej Flash Point 1985: Status Duo) przeszły w ręce Codemasters. Tworzone przez czeskie Bohemia Studios gra - symulator przetrwania - pojawi się w pierwszym kwartale 2000 roku.

RISING SUN: IMPERIAL STRIKE ZA DARMO?

Niemal, bo za cenę pościółki i kosztów przesyłki (jakieś 5 dolarów). No i naturalnie tylko dla zarejestrowanych właścicieli podstawki. Nawiasem mówiąc, ciekawy jest sposób jego dystrybucji: dodatek ten nie jest dostępny w sklepach - zamówić go można wyłącznie na stronie Talonssoft.



U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TE SAMĄ CENĘ SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez Internet a będziesz to drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA TYLKO W GRUDNIU

Zamawiając programy za minimum:

- 69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:



- 119 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKA (PEŁNĄ WERSJĘ)
- 139 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK

- 159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK



W naszej ofercie ponadto:

Age of Empires 2-dodat. misje	169	Freespace 2 pl	79
Allens vs Predator Gold	119	Half-Life Gener. + T-shirt	159
Asterix i Obelix kontra Cezar pl	75	Heavy Metal	159
Blair Witch Project: Rustin Parr	99	Kiss - Psycho Circus	159
C&C: Worldwide Warfare	119	Kleopatra pl	99
Carmageddon 2000 TDR	99	Konung - Legenda Północy pl	99
Champ. Manager 3+liga polska	69	Kryształowy Klucz pl	79
Croc 2	109	Larry 7 pl	75
Crime Cities pl	99	Liga Polska Manager 2000 pl	99
Daikatana	139	Majesty pl	79
Deus Ex	139	MDK 2 + MDK 1 pl	79
Driver	99	Music Maker Gen. 5 pl	99
Earth 2150 pl	99	Might & Magic 7 pl	79
Earthworm Jim 3D pl	75	NBA Live 2000	79
Fifa 2000	79	Need for Speed 4	79
Final Fantasy II	159	Need for Speed 5 Porsche	119

NHL 2000	79
NOX	79
Railroad Tycoon 2 pl	99
Sydney 2000	139
Theme Park World	79
Transport Tycoon Deluxe	45
Warlords Battlecry	99
Vampire	199

PC DARK RUMBLE
139 zł
ANALOGOWO
CYFROWY
FUNKCJA
WIBRACJI

PC SPEED DRIVE 319 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z funkcją wstrząsową! PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!



SUPER CENA!!!

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

TOMSOFT

AUTORYZOWANY PARTNER
m GROUP

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesola 4, tel. (022) 773 19 82, (060) 128 23 63, fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

POLECAMY POLECAMY



W GRUDNIU
GRA NIESPODZIANKA
LATARKA LUB PORTFELIK
GRATIS



W GRUDNIU
GRA NIESPODZIANKA
FIRMOWY PORTFELIK
GRATIS

DODATKOWO
wśród wszystkich klientów którzy zamówią FIFA 2001 rozdajemy:
- 5 t-shirtów z logo
- 5 kryształowych przyrządów firmy Electronic Arts
- 20 mouse padów

Zupełnie nowe!

TIME TRAVELLER W OKULARACH...

Original Leisure stara się przenieść Time Traveller, stary hit z automatów na PC i DVD. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że to jedyny produkt tego typu oferujący możliwość doświadczania w pełni przestrzennego obrazu holograficznego! Gra w dwu wersjach - 3D (do "ogładania" której wymagane będą specjalne, obecne w komplecie okulary) oraz 2D - powinna być już w sklepach. No proszę, wydawać by się mogło, że hologramy to domena filmów SF, a jednak...

O BALDUR'S GATE 2 PŁ. 1 GRUDNIA!

Znana jest już zawartość pudełka polskiej wersji Baldur's Gate 2. Będzie to - poza 4 CD z grą - dość kawałek płyty z muzyką audio CD (ponad 70 minut), nową postacią oraz nowymi rodzajami broni, a także mapą, mousepad oraz karta podręcznej pomocy. Największą atrakcją ma być jednak samo pudełko. Jak twierdzą przedstawiciele CD Projektu, Baldur's Gate 2 pod tym względem ma przebić wszystko, co dotychczas można było zobaczyć na polskim rynku. BG2, która pojawi się w sklepach 1 grudnia, będzie oczywiście w pełni zlokalizowana. Głosu bohaterom użyczą m.in. Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kowalska, Marek Perepeczko, Jan Piechockiński, Henryk Talar oraz Wiktor Zborowski. Many dla was również inną rewelacyjną wiadomość. Jak pewnie wiecie, Baldur's Gate 2 działa w standardowej rozdzielczości 640 x 480 i 800 x 600. Otóż okazuje się, że gra obsługuje również niechcjalnie tryby od 1024 x 768 do 2048 x 1536! Wszystko zależy wyłącznie od możliwości twojej karty graficznej i monitora.

NAJGORSZE 10

Oto - według jednej z zachodnich witryn internetowych - lista 10 najgorszych gier roku 2000. Naturalnie nie do końca się z tymi panami zgadzamy, choć na liście jest też kilku naszych "faworytów". Kolejność gier na liście jest losowa - to po prostu 10 pięknych zdaniem autorów listy, gier!

High Impact Paintball
Sydney 2000
Star Trek: New Worlds
Earthworm Jim 3D
Fortie Commander
Tomia Halder: The Lost Artifact
Mortyr
South Park Rally
Dukes of Hazzard
Dalkatana

WYNIKI ANKIETY WIRTUALNEGO IMPERIUM GIER (GRY.WP.PL):

Za najlepsze pismo o grach uważasz:

Col-Action	55,02%
Click!	11,75%
NSS	10,51%
SGK	9,52%
Reset	4,56%
Gry komputerowe	4,40%
KŚ: Gry	4,14%

Głosowały 1932 osoby

11m, rządmy? :P



Zacznę nietypowo. Drogi czytelniku: spójrz na screeny. Spojrzałeś? To dobrze. A teraz odpowiedz: zapowiedź jakiego gatunku gry przyszło mi napisać? Strzelanka? Kolejny klon Swiva? Incoming 2? Nuclear Strike 2? Jeśli twoja odpowiedź była podobna, to... jesteś w błędzie. Choć nie do końca.

On'ik

Hostile Waters należy do gatunku tzw. "Carrier Command". Jeśli to się z niczym nie kojarzy, to może podam nazwę wcześniejszej gry, którą od'biedy można zaliczyć do tego gatunku, a mianowicie Battle Zone. Porównanie jej do produkcji, którą mam zamiar opisać, nie jest jednak do końca adekwatne... Hostile Waters zapowiadana jest jako gra, w której to nie elementy zręcznościowe będą najważniejsze. Autorzy wręcz mówią, że elementy akcji "nie są doklejone na siłę". Doklejone! Czyli czeka nas gra taktyczna, wyglądająca jak naprawdę piękna strzelanka! (Firma Blue Byte zrobiła niegdyś podobny numer: na engine strzelanki zrobili strategię turową, mowa o Incubation.)

Fabuła gry została napisana przez Warrena Ellisa, podobno bardzo popularnego angielskiego pisarza. Podobno, gdyż ja o nim wcześniej nie słyszałem. Widać straszny laik ze mnie. Napisał nie tylko scenariusz do filmików i cut scenek, ale stworzył również całe tło gry, m.in. napisał historię wszystkich występujących w niej postaci.



Rok pański 2013 okazał się kresem zła, ludzie zapomnieli o nikczemności, wojnach, przyszczać i słabych grach

komputerowych. Istna utopia. Aż do bombardowania. Wówczas ludzie ze Starego Świata, finansisci (!), despotci, żądni krwi prezydenci i wojskowi postanowili zaburzyć spokój i wprowadzić stary, dobry chaos. Więc co NAM pozostało? Kill'em all! Przepszłam za lekko ironiczne streszczenie fabuły, ale po prostu rozłożył mnie grafomański tekst ze scenariusza: aby uratować świat i dać mu wieczny pokój, lu-

dzie muszą się ponownie nauczyć walczyć... Aby zabezpieczyć przyszłość, muszą "zabijać dla pokoju". Bardzo mi to pachnie patetycznymi scenariuszami takich filmów, jak "Dzień Niepodległości" czy "Armageddon".

Autorzy, jak to zwykle bywa, zapowiadają sporo niespodzianek, między innymi to, że narratorem (sic!) w grze ma być jakaś legenda telewizyjna... Jak znam życie, to pewnie angielska, której głos żadnemu normalnemu Polakowi nic nie powie. No, chyba że zaangażują kogoś z Monty Pythonów.

Na początku napisałem o grze Incoming nieprzypadkowo. Hostile Waters jest również produkcją Rage Software, która to firma, poza wymienionymi tytułami, znana jest jeszcze przede wszystkim z jednej z najlepszych "naparzanek" na peceta: Expendable. Patrząc na obrazki z HW, można odnieść wrażenie, że engine gry jest mocno ulepszonym silnikiem z Incoming. Nic bardziej mylnego - HW była





robiona całkowicie od nowa i w dodatku przez innych ludzi. Twórcy Hostile Waters słynni są z korzystania z rewolucyjnych rozwiązań przyszłości. To właśnie oni, jako jedni z pierwszych, wykorzystali w swojej grze (Expendable) efekt Environment Bum Mapping. I teraz także Rage umieściło w swojej grze kilka nowości technicznych, jak na przykład "procedural texturing". Dzięki temu niewiarygodnemu efektowi, dostępnemu zresztą, jak to zwykle bywa, tylko w nowych kartach graficznych, już nigdy nie zobaczymy nieprzyjemnych dla oka linii łączących ze sobą tekstury podłoża. Ba! Nie będzie można rozpoznać dwóch identycznych tekstur w krajobrazie gry! Tu już muszę powiedzieć: uwierz, jak zobaczę. Poza tym gra ma mieć zaimplementowaną obsługę wolumetrycznej mgły (nierównomierna gęstość mgły, mówiąc w skrócie). EAX i A3D 3D sound support oraz bum mappingu. Programiści pracujący nad Hostile Waters poświęcają też bardzo dużo czasu na stworzenie dobrze oddanych warunków atmosferycznych i pór dnia. Nawet specjalnie podzielili ekipę: połowa pracuje nad dnem, druga nad nocą... To już zakrawa na pedantyczność!

Osobną sprawą jest realność świata przedstawionego. Do tworzenia gry został zatrudniony człowiek, pracujący na pełny etat, koncentrujący się tylko na dorealnieniu świata. Dzięki temu będziemy mieć okazję zobaczyć nie zupełnie realnego zachowania po-

jazdów i każdego elementu składającego się na obraz gry. Nareszcie przy zniszczeniu obiektu nie zobaczymy leżących na całym świecie polygonów (trójkątów, z których składa się każdy obiekt w trójwymiarowych grach, jak by ktoś nie wiedział i nie umiał zająć do FAQ), ale rzeczywiste odłamki danych przedmiotów (celowo nie piszę "pojazdów", gdyż każdy element gry ma mieć swoją własną "fizykę").

No dobrze, a jak się w ogóle w to gra? Podobno przyjemnie. Ale nie o tym miałem... W Hostile Waters sprawujemy kontrolę nad niemal wszystkimi

czynnościami zwolenników utopii. W "pływającej bazie" (nie dosłownie pływającej) mamy możliwość kontroli nad konstrukcjami czy strategicznym planowaniem, możemy też wynajdywać nowe techniki. Gra dzieli się na podejmowanie decyzji i obejmowanie kontroli nad podległymi nam jednostkami. Dzięki komputerowej sieci i specjalnym chipom wszcze-



pianym żołnierzom przed walką możemy "zawładnąć" każdym pojazdem znajdującym się po naszej stronie. Gdy żołnierz ginie, chip wysyła sygnał z czymś na kształt ludzkiej duszy żołnierza, który jest przechwytywany (sygnał, nie żołnierz; trupy żołnierzy rzadko pełnią strategiczną rolę) przez kontrolowanego przez sztuczną inteligencję "Soulcatchera", skąd może przejść do kolejnego pojazdu. Rodzajów tych "dusz" jest piętnaście, z czego każda posiada inną osobowość (to nie dziwne) i głos (nie będę wnikał w dyskusję pachnącą teologią i metafizyką na temat, czy dusza ma głos). Na pierwszych etapach gry uczestnicy będą zmuszeni do kontrolowania wszystkich pojazdów osobiście, później, w miarę postępów naukowych, sterowanie chipami będzie można pozostawić (choć nie w pełnym stopniu) AI. Autorzy mają nadzieję, że gracze będą się utożsamiać z tymi właśnie chipami... Widać ludzie potrafią się identyfikować ze wszystkim (gumowy kurczak jest tu czołowym przykładem...).

Cóż mi pozostaje napisać na koniec? Musimy czekać do premiery, która zbliża się całkiem dużymi krokami. A sądząc z zapowiedzi, "screenów i marki firmy, która nie wypuszcza knotów - chyba warto... □

Hostile Waters
Rage

zupełnie Nowe!



LAST NINJA

He he, już widzę te błyski w oczach tych wszystkich, którzy pamiętają jeszcze czasy CG4 i nieograniczonego Kuno. Kiedyś było tak się to dzieje... (J) Oni z całą pewnością uciekają się słysząc, że "Ostatni Ninja" powraca! To za sprawą tych samych ludzi co dwie pierwsze części (nie dam głowy co trzecia). System 3D Co się zmieni? Nie pewno nie licila wyśmienitych naraż kolorów... A poza tym, spróbuj sprawę wyliczenia, odniósł się również bala masa młodych nie typowa fotometryczna perspektywa, w tym - jak widać miejsce takto z punktu widzenia naszego herosa!

Warto wspomnieć również, że news ten wywołał prawdziwą wojnę wśród producentów, pewnie, kto by nie chciał mieć TAKiego tytułu w swojej ofercie? I Last Ninja jednak nadejdzie (chociaż nie) dopiero na Genesis 2001.

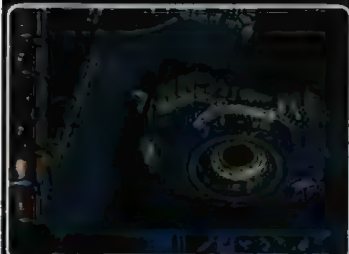
THE MUMMY

Po niepełnym traktowaniu lat na moim gustu film o prześladowaniu na grę (made by Konami). To standardowa actionadventure 100% jak TRIP, ładna grafika i zabawy.



STAR TREK: AWAY TEAM

Ładnie rozwiązywanie problemów z przemyśleniami o tym, jak to dobrze tym Trekkerom, a tu proste, wywołano mi zapowiedź kolejnej gry, dotyczącej na pewno historii tego świata. Tym razem będzie to Away Team, gra taktyczna koncentrująca się na działalności drużyny specjalnej Gwiezdnej Floty. Actionion zwiastuje, że Star Trek: Away Team gotów będzie na początku roku 2001.

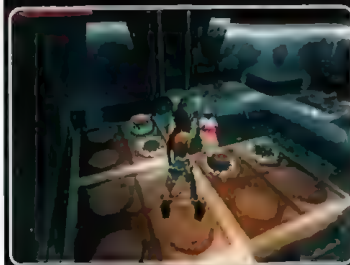


Zupełnie Nowe!

SOUTHPEAK INTERACTIVE PRZEDSTAWIA: Nie dajmy się, po Dukas of Hazard nic innego spotkać ich nie mogło... Interesująca jednak jest to, że SouthPeak Interactive sprzedano... Jakimś tajemniczemu nabywcy. A nie mówili, że fan serialu się zezła?

TOMB RADER W...

„Next Generation! No cóż, oczywiście będzie. Już w przyszłym roku (jak wszystkie do tej pory...). Tym razem jednak oprócz zmian kosmetycznych, m.in. wykorzystania 5000 wieloboków zamiast (tak jak dotychczas) 500 dla zobrazowania Lary, ludzie z Core Design szykują prawdziwą rewolucję! Nie było jednak, na szczęście, niepotrzebne skreślić w samej grze, ile formie jej dystrybucji. TRVI NG ma być z natury rzeczy grą „częściową”, przy czym zakupić należałoby jedynie część pierwszą, kolejne zaś byłyby do ściągnięcia z Sieci. Aha, wieść niesie, że można będzie grać nie tylko Lara, ale również jakimiś dwoma tajemniczymi postaciami... Najpierw jednak zobaczymy TRVI (kto nie może się już doczekać...?) i Lare, że tak powiem, od kuchni.



PROSZĘ LAFER NA GODZINĘ...

Niewiarygodnie? A jednak prawdziwe. Yummi Interactive (Młm Interaktywne...) i podpisała z kilkoma producentami gier komputerowych (m.in. Infogrames, Activision, Eidos) umowy dotyczące... wypożyczenia przynależnych tym firmom gier wpiętych w Sieć ludzini! Wypożyczenie to odbywałoby się na podstawie „płać za grę” bądź wykupionej uprzednio subskrypcji, bez konieczności ściągania i instalowania - a więc całkowicie on-line. Ciekawe, kiedy uruchomią się u nas...

STEEL BEASTS - JAK WAPĘ RULĘCZKI

Informowaliśmy poprzednio o Steel Beasts (symulatorze ATM1 bądź Leoparda w warunkach konfliktu NATO-Układ Warszawski) wieszcząc mu świetlaną przyszłość. Młm nam powiadomić, że nie pomylił się ani na jobę pierwszy rzut Steel Beasts sprzedali się w momencie oka! Producent, Shrapnel Games, zmuszony jest do wypuszczenia drugiej partii. Nie przygotował się na sukces?

GRY W KOMARCI

No, jeśli komputer tam stoi... Są też tetrasy i węże w co nowszych celurach, tu jednak mowa będzie o prawdziwych grach. Pierwszą prawdziwą WAPgame mają być Gangsters (wydani przez Bidos), gra handlowa osadzona w czasach amerykańskiej prohibicji. Celem gracza będzie utrzymanie się w warunkach ostrej konkurencji (gra ta-czyć się będzie przeciwnym żywym WAPGangsterami), zdobyć fortuny na handlu alkoholem i bronią. Gdzie WAPNukajali?

America

Nie tak dawno przy okazji pisania o dodatku do Age Of Empires 2 napomknąłem, że na trzecią część tej genialnej gry przyjdzie nam poczekać bardzo długo. Mam jednakże dobre wieści dla graczy zakochanych w produkcie Microsoftu. Mało znana (w zasadzie wcale nieznana) firma Data Becker pracuje obecnie nad strategią wzorowaną na Age Of Empires. Sądząc z otrzymanych materiałów, może to być wartościowa zapchajdziura, która skróci nam czas oczekiwania na Age Of Empires 3.

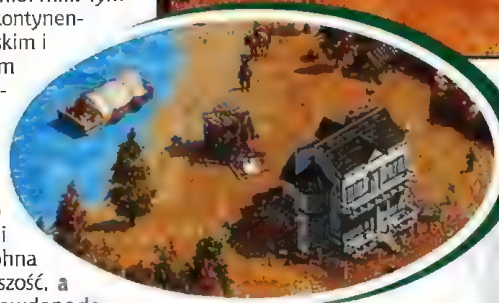
Ulver

Owa zapchajdziura (a może następca Age Of Empires?) nosi krótki i nieskomplikowany tytuł: America. Jak więc myślicie - gdzie została umiejscowiona akcja gry Data Becker? W starożytnym Egipcie? A może w Imperium Rzymskim? Czy też na ziemiach Inków i Majów? Wszystkie odpowiedzi są błędne, moi mili. Tym razem wylądujemy na kontynencie północnoamerykańskim i to na sławetnym Dzikim Zachodzie. Niezły pomysł. Kto z was nigdy nie marzył, aby być Indianinem lub kowbojem, i nie chciał dokończyć drugiej strony? Kto nie oglądał z wypiekami na twarzy przygód Johna Wayne'a? Pewnie większość, a zatem istnieje duże prawdopodobieństwo, że autorzy gry America trafi w dziesiątkę. Akcja rozgrywa się na przestrzeni dziewięćdziesięciu lat i obejmuje najciekawszy etap niedługoj historii USA, czyli wojnę secesyjną i podbijanie Dzikiego Zachodu. Dostępne są cztery „nacje”: niebieskie kurtki (żołnierze), Indianie, Meksykanie oraz bandyci (Desperados). Wybór „nacji” ma istotne znaczenie, bo każda z nich ma swoje zalety i wady, które trzeba umieć wykorzystać. Dowodząc jedną z nich musisz w czasie kampanii opanować rozległe tere-

ny Dzikiego Zachodu: prerię, pustynie, góry, lasy, doliny itd.

Podobnie jak we wszystkich innych grach z gatunku RTS, sukces w America opiera się w pierwszej kolejności na zdobywaniu surowców. Cztery najważniejsze to drewno, żarcie, złoto i... konie! W końcu jesteśmy na Dzikim Zachodzie, no nie? A bez konia daleko nie zajdziesz. Nie muszą chyba także pisać, jak ważną rolę od-

trochę przesadzili). Populacja w grze dzieli się na przedstawicieli płci żeńskiej oraz twardych, typowych dla Dzikiego Zachodu facetów. Kobiety osadników i Meksykanki zajmują się przede wszystkim zbieraniem plonów oraz uprawą pól, podczas gdy mężczyźni wydobywają surowce, walczą i



reperują budynki. W przypadku pozostałych dwóch nacji nie ma takich rozgraniczeń. Indianie squaw i kobiety bandytów wykonują te same czynności co mężczyźni. Warto również odnotować, że w czasie gry wzrasta doświadczenie podwładnych oraz w zależności od sytuacji zmienia się ich morale. Każda z postaci posiada trzy statystyki: Life, Morale oraz Experience. Inteligencja postaci ma być zresztą silną stroną America, ale nie bójcie się, że będzie trudno ukończyć tę grę. Programiści przygotowali aż dziesięć stopni trudności. Oprócz czterech kampanii można zagrać w ponad czterdzieści pojedynczych misji oraz zmierzyć się w rozgrywce sieciowej z ośmioma przeciwnikami.

Spore wrażenie wywarły na mnie screeny gry America. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że graficznie America dorównuje Age Of Empires 2. Widać dokładnie wszystkie szczegóły ubrań i broni Indian czy kawalerzystów (czapki, pióra zatknięte za opaski, a nawet kolty). Bardzo estetycznie wyglądają także wszelkie budowle, jak forte, tipi czy domki osadników. Jeśli równie znakomicie programiści przygotowują animację postaci i takie ruchome efekty, jak ogień, to ciężko będzie oderwać wzrok od tego cudownika. O tym przekonamy się za kilka miesięcy, a dzisiaj mogą jedynie napisać, że America ma sporą szansę skrócić czas oczekiwania na trzecią odsłonę Age Of Empires. □

America
Data Becker

Zupełnie Nowe!

Gunman Chronicles



Nikt dzisiaj już nie pamięta, co sprawiło, że gry FPP zyskały tak wielką popularność. Bardzo możliwe, że nie było w tym nic dziwnego, ot po prostu - kaprys graczy lub zwyczajna kolej rzeczy.

Pamiętam jeszcze czasy, gdy na monitorach naszych pecetów królował Wolfenstein 3D, później pojawił się DOOM w kilku odsłonach, aż wreszcie nastały czasy QUAKE-a. Obecnie rynek gier jest wręcz zasypywany różnego rodzaju shooterami FPP. Jedne z nich są lepsze, a inne gorsze. Powstaje również wiele gier, które wykorzystują "silnik" z innych produkcji, zazwyczaj z takich, które odniosły już pewien sukces. Podobnie jest w przypadku pozycji, nad którą pracowali ostatnio panowie z Impressions.

QUAKE III

Macie chęć na machinięcie sobie gry na engine QIII? Proszę bardzo, idź ustalić oficjalny cenik! I tak za pojedynczy tytuł zapłacić trzeba jedynie 300 000 \$ jako zaliczkę na poczet sumy stanowiącej 8% dochodu ze sprzedaży tej gry. Drogo? No to co powiecie na engine Q2? Jedyne 125 000 \$, bez konieczności rozliczania się ze sprzedaży. Wciąż za dużo? 10 000 \$ za engine Q (nawiasem mówiąc: kod źródłowy Q został upowszechniony w zeszłym roku).

AQUA=AQUANOX

Massive Development zmienił nazwę sequela ich Archimedean Dynastii z Aqua na AquanoX. Nowa nazwa ma według nich mocniejsze brzmienie.

NVIDIA ODKRYWA CHINY

A ścisłej - rynek chiński. Innowy słowcy podpisała umowę dotyczącą wyposażenia komputerów największego chińskiego producenta w procesory TNT2 M54. Gdzie robot nie może, tam Nvidię posile.

AMD VS. INTEL: RUNDA KOLEJNA

Athlony 1,2 GHz już w sprzedaży.

HEROES III COMPLETE

W Stanach Zjednoczonych i Kanadzie w sklepach pojawiło się coś, o czym marzą zapewne miłośnicy Heroes of Might & Magic III. To coś, wydane pod nazwą Heroes III Complete, składa się z Heroes of

Dziś

Ich najnowsza gra, nosząca jednoznaczny tytuł - Gunman, jest właśnie takim kolejnym tytułem wśród shooterów FPP. W jej przypadku skorzystano z engine'u, znanego nam z Half-Life'a, który, swoją drogą, należy chyba do jednych z najlepszych. Zapewnia on bardzo duże SI naszych przeciwników, co w znacznym stopniu wpływa na grywalność i zwiększa realizm rozgrywki. Oczywiście takie utrudnienie niektórych może jedynie zniechęcić do grania. No, ale przecież nie można zaspokoić oczekiwań wszystkich. Twórcy zapowiadają, że Gunman będzie łączył elementy klimatu Dzikiego Zachodu z najbardziej zaawansowanymi technologiami, czyli rodzajami uzbrojenia.

Niech jednak nikt nie myśli, że dostaniemy w tej grze możliwość korzystania z niezliczonych rodzajów narzędzi do zabijania. Ta nowoczesność w Gunmanie przejawia się w możliwości dowolnego konfigurowania naszych zabawek. Kombinacji jest wiele, bo aż trzydzieści dwie. Dzięki tej opcji będziemy mogli stworzyć nie dość, że **potężną, to jeszcze - dodatkowo - odpowiadającą** naszym osobistym potrzebom broń.

Pomysł wydaje się bardzo dobry, czy jednak okaże się przydatny w praktyce, do piero się okaże. Pożyjemy, zobaczymy.

Nasza przygoda rozpocznie się w dżungli zamieszkałej przez prehistoryczne gady. Od razu pojawia mi się przed oczami obraz Turka. To jednak nie koniec naszej wędrówki. Ma ona



wieść przez cztery odmienne scenerie, zapewniając nam przynajmniej czterdziestogodzinną zabawę wśród odgłosów wybuchów i terkotu podręcznej broni. Radości będzie więc co niemiarra. Natomiast dla bardziej "ambitnych" graczy przygotowano wspaniały tryb do rozgrywki wieloosobowej.

Jeżeli chodzi o grafikę, to w grze ten element został utrzymany na bardzo wysokim poziomie. Wykorzystano w niej setki realistycznych tekstur. Postacie oraz potwory tworzone wręcz z zegarmistrzowską dokładnością i mają się one poruszać płynnie i naturalnie. Zastosowanie engine'u z Half-Life'a wydaje się bardzo obiecujące.

Z obietnicami jest jednak bardzo różnie... Mijmy nadzieję, że GC okaże się tak doorym tytułem, na jaki się zapowiada. Ciekawi mnie tylko, w jaki sposób do krwawej jatki twórcy wplotą wątek fabularny, który ma być rzekomo doskonałym uzupełnieniem całego produktu.

Premiera już niedługo, więc zapewne się tego dowiemy... Trzymajcie broń w pogotowiu! □

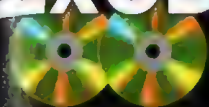


Gunman Chronicles
SIERRA

CZY POZWOLISZ AZTEKOM PODBIĆ EUROPE?...

ULTRA GRA

2xCD



PRZEDSTAWIA

Aztec Empire

CENA

19⁹⁰ zł

Wiosła wodze fantazji: Aztekowie przekroczyli Atlantyk i próbują
zawojować Europę. Klóć oprze się tak potężnemu wrogowi!
Kiedy przejmujesz rolę dowódcy, przyszłość ludzkości
ostaje złożona w twoich rękach!

Aztec Empire to oryginalna strategia militarna-
kolonizacyjna na 2 x CD. Stronami konfliktu
są 3 znacząco różniące się od siebie rasy,
wieloma misjami zarówno dla pojedynczego
gracza, jak i do zabawy w sieci. Gra zawiera
ponad 20 minut pełnoekranowych
renderowanych filmów, edytor
scenariuszy i jednostek
ponad 20 minut
muzyki!



Pod koniec
listopada
w kioskach
i w dobrych
sklepach
z grami!

NMG
NEW MEDIA GENERATION

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50

Już dziś zamów grę a dostaniesz ją
jako jeden z pierwszych w Polsce.
Do każdej gry niespodzianka gratis.

WWW.ULTRAGRA.PL

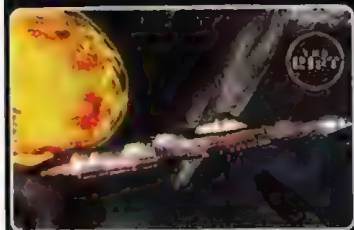
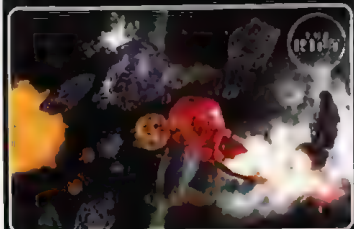
Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione

Zupełnie Nowe!

Might and Magic III: Heroes III: Armageddon's Blade oraz Heroes III: The Shadow of Death, co w praktyce przekłada się na ponad 200 map i scenariuszy świata, wiele setek godzin gry! Kiedy u nas, proszę dystrybutorzy?

THE RAMP

Ma to być kamień milowy w kategorii RTS. Niestety tak do końca nie wiemy czemu, bo twórcy - ThrushWave Technology - wykazali się spartańską wręcz małomównością. No, ale premiera ma nastąpić pod koniec roku, więc się przekonamy. Wiadomo tylko, że akcja osadzona jest w kosmosie...



POWROTY DO KORZENI...

Seneca Menard opuścił ION Storm po to, by wykonać w... Id Software. Niedyskretny szef projektu Anachronix, Lee Perry, dołączył do niedyskretnego inżyniera Zolda. Z id-esa powstał, do id powrócił?

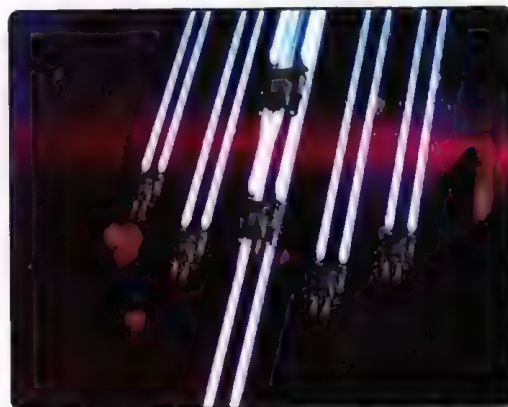


Nie tak dawno temu rynkiem strategii pecetowych dziejących się w czasie rzeczywistym wstrząsnęło pojawienie się gry rewolucjonizującej ten gatunek: Homeworlda. Tymczasem Strategy First się odgraża, że ich nowa produkcja rozłoży dotychczasowego króla na łopatki... Poczekamy, zobaczymy.

On'ik

O.R.B. (Off-World Resource Base), bo o niej mowa, ma być trójwymiarową strategią w RT, osadzoną po raz kolejny w próżni. Jako dowódca jednej z dwóch ras (Malus lub Alysians, o których za chwilę gracz będzie mógł kontrolować ogromną flotę statków, prowadząc tym do wygranej i, jak to zwykle bywa, filmiku końcowego).

Trzeba przyznać, że wybór rasy nie będzie zależał od tego, czy gracze bardziej podoba się zielony kolor czy żółty. Będzie się można wręcz kierować swoimi przekonaniami! Malus walczył o honor, ale jednocześnie nie



czenia walki dla obu ras. Szkoda, że autorzy nie pokusili się pójść za przykładem choćby nieśmiertelnego Starcrafta - jedna rasa więcej by nie zaszkodziła... Muzyka ma się dynamicznie zmieniać w zależności od tego, co dzieje się na ekranie. Środowisko gry też będzie interaktywne. Jest nim pas asteroid, które, jak to asteroidy, będą krążyć z różną prędkością (!) po orbicie. Na tych większych będzie można budować fabryki, kopalnie, a nawet sekretne bazy.

Postępy i wynalazki w grze nie pozostaną bez śladu w grafice - wiele upgrade'owanych elementów podczas gry może się zmienić. Patrząc na grafikę, ciężko nie zauważyć uderzającego podobieństwa do Homeworlda. O.R.B. też ma oferować podobne do swojego wielkiego poprzednika tryby graficzne (między innymi standardowy już wybór pomiędzy 16 a 32-bitowym kolorem). Dla lubiących zabawę w malowanie autorzy przewidzieli też możliwość wstawienia własnego logo dla każdego szwadronu w grze.

Nie zapomniano również o graczach usieciowionych - ci będą mogli bezproblemowo poszaleć po wszelkich kablach. Co ciekawe, kabel nie kłó - dwóch końców nie ma (wiem, wiem: proca ma trzy), więc i rozgrywka multiplayer dla grających w Off-World Resource Base będzie dostępna dla ośmiu graczy! Nie wiem, jak to ma dokładnie wyglądać, skoro w grze dostępne są tylko dwie rasy, ale fakt jest faktem - zapowiada się kolejna bardzo dobra gra dla usieciowionych.

Na stronie producenta dostępny będzie za darmo edytor kampanii i - uwaga - cut scenek. Nie wiem dokładnie, na czym będzie on polegał, ale z tego, co piszą autorzy, wynika, że będzie można zaprojektować i napisać scenariusz do własnego filmiku... Sympatyczna możliwość, godna powielenia!

A premiera? Autorzy mówią, że należy się jej spodziewać na początku nowego, XXI, wieku. □

O.R.B.
Strategy First

THE GALAXIAN

To remake popularnej ongiś kosmicznej strzelanki z automatów. Dział naturalnie w 3D z możliwością wyboru 3 stron konfliktu. Producent: Mass Tech Interactive.



stoją na wysokim szczeblu technologicznym, a dla Alysians wojna toczy się o dominację i rozpowszechnianie nowoczesnej techniki. Jak wielokrotnie się to dzieło w historii, na pytanie, czy jesteśmy za "dobrymi" Indianami, czy za "złymi" kolonizatorami, musi odpowiedzieć sobie gracz. Muszę przyznać, że wybór nie jest aż tak prosty, jak by się wydawało...

O.R.B. jest grą w pełni trójwymiarową, z wszelkimi tego konsekwencjami. Nie tylko nasze jednostki mogą się

poruszać w dowolną stronę - przeciwnicy też mają taką możliwość. Już to czyni grę nieco bardziej skomplikowaną od przeciętnego eTeeSa. Należy mieć baczenie na cały pierścień asteroid (na którym to właśnie akcja się dzieje), pilnować baz wydobywczych, oczekiwać ze wszystkich stron ataku, ale i samemu atakować na wielu poziomach naraz, używając przy tym jak największej liczby cennych (i potrzebnych chociażby do obrony zasobów) jednostek! Co jak co, ale łatwiej to z pewnością nie będzie!

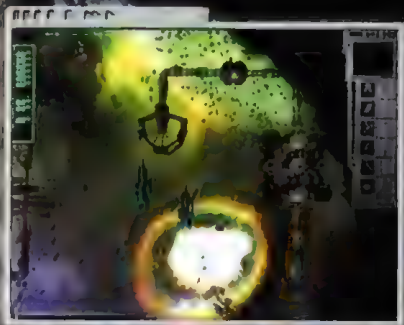
Teraz może nieco technicznych szczegółów. Gra ma oferować różne kampanie, technologie i sposoby prowa-

Znakomity kosmiczny RTS 3D - już w sprzedaży!

dobry ceną • dobra gra • dobra gra
99
zł

polna wersja • dobra gra • dobra gra
PL
CODA

THE OUTFORCE



Podbój kosmosu - to brzmi dumnie... Kiedy Ziemianie zjawiają się w systemie gwiazdowym Epsilon Eridani, trafiają na galaktyczną wojnę między dumnymi wojownikami Criona a korpulentnymi, podobnymi do żółwi Gobińczykami. Po krwawych walkach pokój jest blisko, gdy nagle bez śladu znika stara, opuszczona stacja przestrzenna służąca dotychczas za miejsce negocjacji. Zdrada, spisek, prowokacja?...

RTS rozgrywający się na polu bitwy w przestrzeni kosmicznej

Trzy rasy i ponad 120 jednostek

Innowacyjne urządzenia i jednostki, takie jak holowniki, jednostki fazujące i samodestrukcyjne

Możliwość automatyzacji konstrukcji, poruszania i atakowania

Sztuczna inteligencja z genetycznym algorytmem uczenia się

Elektryczna fizyka z falami ciśnieniowymi, kolizjami i oddziaływaniem grawitacyjnym

Zaawansowany system pisania ciekawych scenariuszy

Bogate opcje sieciowe, zarówno do gry w LAN i Internecie

Dodatkowa sprzedaż wysyłkowa

tel.: (0 22) 865-35-50

Już dziś zamów grę a dostaniesz ją
jako jeden z pierwszych w Polsce.
Do każdej gry niespodzianka gratis.

CODA

Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl



Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Zupełnie Nowe!

NEW LEGENDS - DEAD?

Taki tytuł nosiła strzelawka FPS na engine Unrealu. Ale Infogrames doszedł do wniosku, że gierka nie pasuje do ich strategii rozwoju firmy. I po grze. Ale być może twórcy poszukają kogoś, komu ta gra pasuje... Kurczę, komu mogła przesadzić strzelawka na Unrealu? Toż to maszyna do zarabiania, jak inniem.

BALDUR'S HOMEWORLD?

No właśnie, co może łączyć te dwie gry? Pewnie Ben Smedstad, człowiek odpowiedzialny za produkcję BioWare'owskiego Baldur's Gate II: Shadows of Amn, który teraz dołączył do Reik Entertainment, by zająć się senulem doskonałego Homeworld. Nie ważne, co - ważne, że najlepsze?

DARK REIGN - KOLEJNE MAPY

I kolejna mapa multiplayerowa do świetnego Dark Reign 2 (Activision) pojawiła się na stronie producenta.

GALACTIC CIVILIZATIONS

Nowa gra Starlock Systems to strategia rozgrywana w turach, z akcją osadzoną w kosmosie. Jak zawsze (niemal) chodzi o zdobycie władzy nad Universum. Wojny, prace badawcze, handel, dyplomacja, eksploracja nowych światów. Premiera w początku przyszłego roku.

SIGMA, CZYLI DNA

Twórcy Homeworlda uciął zmiany skali. Z kosmosu przeskoczyli do mikrokosmosu. Ich najnowsza gra, Sigma, naturalnie strategia, pozwoli nam na manipulację genetycznie - pogrzebamy w chromosomach 15 000 gatunków istot! Wszystko naturalnie celem stworzenia maksymalnie efektywnej broni bio-

Dune II, powszechnie uważana za pierwszego pełnokrwistego RTS-a, ma szansę na kolejny powrót. Po niezbyt udanym (choć, jak dla mnie, to wręcz fatalnym) Dune 2000 Westwood ponownie przypomniat sobie o swoich korzeniach i oficjalnie zapowiedział kolejną grę z rolami głównymi obsadzonymi przez Atrydów, Harkonnenów i Ordosów (osobisty wynalazek zachodniego lasu, ale to przecież ich gra i do kontynuacji mają prawo - chyba...), która jednocześnie będzie pierwszym wejściem firmy na rynek strategii w pełnym 3D.

Allor

Mimo chwalenia się tym trzecim wymiarem, dostępne obecnie oficjalnie screeny wyglądają raczej niezbyt przełomowo, ale na szczęście grafika nie jest jedynym asem, jaki Westwood zamierza w dniu premiery rzucić na stół - co zresztą dobrze o nich świadczy, bo przecież w strategiach grafika ma znaczenie



Ale o to martwić się nie musimy. Zresztą zmian jest tu o wiele więcej, a zaczynają się już w momencie wyboru strony. Owszem, wcielić się będzie można tylko w znanych z poprzednich odsłon Atrydów, Harkonnenów i Ordosów, ale dodatkowo, niejako gościnnie, w Emperorze wystąpi jeszcze pięć pomniejszych domów, z którymi będzie się można sprzymierzyć! A każdy z nich to dodatkowe (i oczywiście unikalne) zdolności oraz uzbrojenie, więc narzekanie na małą różnorodność raczej nam nie grozi. Zresztą wiele jednostek będzie miało dwa tryby walki - szurmowy i obronny (coś à la Siege Tanki ze Starcrafta) - a to brzmi całkiem miło.

Podobnie ma się sprawa z terenem walk. Nie będziemy już mieli do czynienia jedynie z pustynią Arrakis, gdyż boje przyjdzie nam toczyć także na morzach i oceanach Caladanu, w postindustrialnych ruinach Geidi Prime, tudzież lodowych pustkowiach Sigma Draconis. Ale w tym wszystkim i tak najważniejszy jest fakt, że będziemy mogli samodzielnie wybrać drogi do zwycięstwa! Jak bowiem z materiałów prasowych wynika, oprócz części taktycznej (czyli tego, co zazwyczaj stanowi jedyną składową RTS-ów) znajdzie się tu jeszcze miejsce dla części strategicznej! Z planowaniem kolejnych ruchów, przerzutami wojsk i tego typu smaczkami - ech, nie jest to może jakaś supernowość, ale przynajmniej nieźle, zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę, że map ma być ponad trzydzieści, a misji - ponad 100!

Dodatkowym bonusem będzie polityczna intryga, stanowiąca podstawę warstwy fabularnej, grający w niej aktorzy - między innymi Michael Dorn ("Star Trek: The Next Generation"), Vincent Schiavelli ("Ghost", "Man on the Moon", "Batman Returns"), Mussetta Vander ("The Cell", "Wild Wild West") - oraz gra sieciowa, w tym także i kooperatywna kampania.

Carość zapowiada się więc całkiem nieźle, ale do premiery jeszcze trochę czasu zostało - w materiałach widnieje jedynie rok 2001 i nic bliższego... Ale ja tam trochę jeszcze poczekać mogę, byleby tylko gra była czymś więcej niż odgrzaną Dune 2000, bo takie danie byłoby niezwykle ciężkostrawne. □

Emperor: Battle for Dune
Westwood



logicznej! Wyobraźcie sobie skrzyżowanie skorpionów z wimorybami i kondorami? Ja tak, ale tylko po większych imzachach - i buź się wtedy złany zimnym potem.

HALF-LIFE: PLATINUM

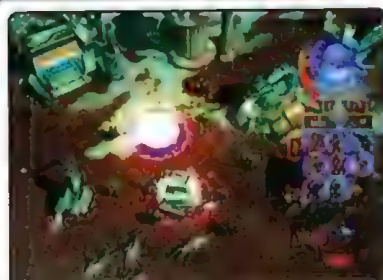
Sierca zapowiedziała wydanie platynowej wersji ich największego chłopa jak dotychczas hitu. Half-Life: Platinum zawierać będzie oryginalnego Half-Life, Team Fortress 1.5, Half-Life: Opposing Force, Counter-Strike i inne najlepsze mody stworzone przez fanów gry. Data wydania, być może jeszcze przed świętami.

DIABLO II V. 1.5?

Blizzard zapowiedział Diablo II Expansion Set (podtytuł: Lord of Destruction). Nie będzie to jednak zwyczajny dodatek, to rzecz, która ze starego (?)



najwyżej drugorzędne. Znacznie istotniejsze jest przecież choćby rozbudowanie kampanii, liczba jednostek czy odpowiednio urozmaicony zbiór map.





Polska - bardzo udana - odpowiedź
na G-Police, inspirowana klimatami z Blade Runnera
z grafiką dużo lepszą od Descenta III.
Cd Action

...Widok ogromnego, żyjącego własnym życiem miasta
ma w sobie coś urzekającego. Dodatkowo, podczas gry
cały czas będziesz odkrywał jego drugą stronę
- brutalną, spahającą agresję i przemoc.
Wspaniałe warto poświęcić na to kilka wieczorów...
Secret Service

...Crime Cities spokojnie może konkurować nawet
z produktami zachodnimi i to nawet z tymi najlepszymi...
Gra jest naprawdę dobra, rozbudowana i przyjemna.
Zadbano o ciekawy tryb multiplayer i jeszcze ciekawskiego singla,
do tego dochodzi naprawdę dobra oprawa audiowizualna...
Input/Output

Akcja gry dzieje się w trzech różnych miastach.
Tych projektów nie powstałybyby siły twórcy
BLADE RUNNERA I PIĄTEGO ELEMENTU.
Click

...Crime Cities jest wielkim krokiem dla Polski w dziedzinie
produkcji gier komputerowych, otrzymaliśmy wreszcie grę,
która jest zabójczą pod względem grafiki i muzyki...
Valhalla

Cyberpunkowy klimat, sensacyjna fabuła i nieustająca akcja!

**Gra, na którą czekaliśmy wszyscy.
Crime Cities już w sprzedaży !!!**

**Szukaj w sieciach salonów Media Markt, Empik, Vobis, Selgros
i wszystkich dobrych sklepach komputerowych**

CD ACTION: **9+/10** SECRET SERVICE: **8/10** INPUT OUTPUT: **90/100**
CLICK **VALHALLA** **SECRET SERVICE**
CLICK: **5/6** VALHALLA: **9+/10** SKG: **9/10**

ZAMÓW JUŻ DZIS!
Sprzedaż wysyłkowa: tel. 062 73 72 730
e-mail: spredaz@techlandsoft.com
Wiecej informacji oraz ofertę specjalną znajdziesz na stronie:
www.crimecities.pl

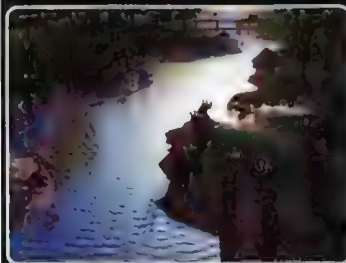


Zupełnie Nowe!

dobrego (?) Diabła II zrobił coś zupełnie innego, lepszego. Jak? M.in. poprzez dodanie dwóch nowych postaci (Zabójcy i Druida), jednego całkowicie nowego aktu (Wyzyny Barbarzyńców), stworów i potworów, broni i przedmiotów itd. Premiera tego "a-must-have" dla każdego diablofana - pierwsza połowa 2001 roku.

THE DREAMLAND CHRONICLES
FREEDOM RIDGE

Pamiętacie jeszcze o tej zbliżającej się wielkimi krokami grze (taktyczna turówka) bawców pierwszego UFO, która ma naprawiać to, co zrobiła z serii Apocalypse? Jeśli nie, obrazek wam ją przypomni:



FUZJA

IM Group Sp. z o.o., największy polski dystrybutor i wydawca multimedialnych programów rozrywkowych i gier, połączy się z Bohemia Interactive, czeską firmą o podobnym profilu. Nowo powstała firma zostanie zasilona kapitałowo przez DBG Osteuropa-



Holding, prywatny fundusz inwestycyjny, specjalizujący się w inwestycjach w Europie Środkowej i Wschodniej.

Oczekuje się, że połączona firma, której nazwa brzmieć będzie ENGRAM Entertainment, osiągnie w 2000 roku obrót w wysokości 10 milionów EUR. W kolejnych latach ENGRAM Entertainment zamierza dalej rozwijać swoją działalność odciskującą w krajach Europy Środkowej i Wschodniej, a także poszerzać dotychczasową działalność firm założycieli w dziedzinie wydawania gier i rozrywki w Internecie.

Championship Surfer

Firma Mattel, znana dotychczas ze sprzedaży lalek Barbie, coraz mocniej zaznacza swoją obecność na rynku gier komputerowych. Po wydaniu całkiem udanego erteesu Warlords Battlecry szykuje nam kolejne niespodzianki. Co mnie osobiście cieszy, wygląda na to, że Mattel nie zamierza prowadzić polityki "gry dla maluchów". Trzy produkty, które właśnie powstają, są skierowane raczej do szerokiego grona komputerowych maniaków.

Ulver

Widziałem już różne dziwadła mające symulować tak egzotyczne sporty, jak jazda figurowa czy snowboard, ale pierwszy raz mam do czynienia z symulacją surfing. Nazwałem produkt Mattel symulacją n'e bez powodu, bo, wyobraźcie sobie, postarano się nawet o modeli służących za motion capture. Grupa zawodowców z Australii musiała s'e zdrowo napocić (i zmoczyć), abyśmy mogli sobie później popykać w tę gierkę.

Realizm jest podobno niespotykany (tak zawsze piszą producenci w press-packach, a co tak naprawdę nic nie oznacza, bo papier jest cierpliwy... ale skoro oni tak twierdzą, to ja to powtarzam, na ich odpowiedzia ność). Do dyspozycji leniwego pływaką (leniwy jest ten, kto siedzi w domu przed kompem, zamiast samemu spróbować swoich sił na jakiejś ka-

ży!) oddano takie tryby rozgrywki, jak Championship, King Of The Waves, Rumble Mode, Freestyle, Arcade oraz Training. Nie zabrakło również opcji gry wieloosobowej dla ośmiu osób przez sieć.



W celu zwiększenia realizmu autorzy postarali się o wybór deski (sześć możliwości), a także, dla bardziej wytrawnych surferów, pogody. W większości rozgrywek punkty dostaje się za wykonywanie przeróżnych dziwnych ewolucji, a w trybie Arcade gracz musi unikać przeszkód znajdujących się na torze. Czy o czymś zapomniałem? Chyba trzeba tylko dodać, iż zawody rozgrywać się będą w ośmiu różnych sceneriach, a wymagania sprzętowe nie są zbyt wysokie. Do gry wystarczy P 166 z 32 MB RAM. Choć naturalnie 3x szybszy procesor, 2x tyle pamiętki i akcelerator - widziane nader mile. Premiera? No cóż, w roku 2001. Tyle wiem...

Championship Surfer
Mattel



PUZZLE Station

JUŻ
W
SPRZEDAŻY
za 39 zł

+ 50 ARCADE
POZIOMÓW
50 PUZZLE
POZIOMÓW

= 100% zabawy!



COPYRIGHT (C) NINAI Games Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NINAI
GAMES

TopWare
LINE

wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB pamięci, CD-ROM

Sprzedawca: TopWare; tel.: (022) 81 20 216, fax: (022) 81 20 204, www.topware.pl, email: sales@topware.pl

STR. 189 PRZEKAZ

MIKO



Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!



Numerы kupowane w kiosku:

12 numerów x 16,99 zł = 203 zł 88 gr
(+ 3 zł za każdy numer x 3 CD)

6 numerów x 16,99 zł = 101 zł 94 gr

3 numery x 16,99 zł = 50 zł 97 gr

Specjalne ceny w prenumeracie

12 numerów x 12 zł = 144 zł

(oszczędzasz prawie 60 zł czyli dostajesz prawie cztery numery CDA za darmo!)

6 numerów x 13 zł = 78 zł

(oszczędzasz prawie 24 zł)

3 numery x 14 zł = 42 zł

(oszczędzasz prawie 9 zł)

Ostatni raz
w grudniu!

Numerы archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)



1/99



2/99



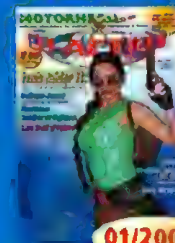
3/99



4/99



5/99



01/2000



02/2000

A cartoon illustration of three identical Santa Claus figures running from left to right. They are wearing red suits with white trim, black belts with gold buckles, and red hats with white pom-poms. They have long white beards and large, round glasses. They are holding hands and running on a green background.

**odwiedzał Cię listonosz -
TWÓJ OSOBISTY MIKOŁAJ**

**Gwarancja utrzymania
niskiej ceny**



ZEUS: PAN OLIMPU

*"Na owym byku Zeusa, właśnie jak dwa sępy.
Z obydwu stron ścisnione usiadły zastępy:
Gęste dzidy srożej i twarde przyłbice.
Jak srogi widok morza, gdy smutne ciemnice
niesie zrywającego się Zefiru wianity,
Tak srodzy się wydają Grecy i Trojanie."*

Te słowa Homera, jakie możemy przeczytać w "Iliadzie", pasują doskonale do najnowszej produkcji Impressions Games wydanej przez Sierra. Gra ta jest kolejną, po Cezarze 3 (właściwie po całej trylogii - Cezar), Faraonie, pozycją pozwalającą na rozbudowywanie, zarządzanie i władanie miastami starożytnych cywilizacji. Tym razem jednak nasze miasta będą rosły zgodnie z myślą techniczną i duchem hellenistycznym. Autorzy nie musieli długo się zastanawiać, by dojść do wniosku, że świat mityczny Grecji jest równie intrygujący i pociągający dla przeciętnego gracza, co wspaniały Egipt lub wieczny Rzym.

Ostatnio dość często pojawiają się i później wpadają w ręce wygłodniałym graczom (moje także) produkcje, które nawiązują w pewien sposób do historii starożytnej. Jest to chyba podyktowane pewnego rodzaju modą, która zapanała w świecie rozrywki i która w rezultacie doprowadziła do powstania nawet seriali telewizyjnych nawiązujących do tego tematu. Myślę tu oczywiście o walecznym ducie Herkulesa i Xenny. Filmy te dogłębnie drażnią tematy mitów greckich, rzymskich, celtyckich, skandynawskich i wszystkich innych, jakich może zapragnąć młody miłośnik historii. Taka strategia firm produkujących gry jest chyba bardzo wskazana, przecież lepsza jest gra, która dotyczy czegoś praktycznego i kulturalnego, od produkcji pozbawionej sensu i dobrego gustu. (o brutalności nie wspominając). Każdy oczywiście powinien



zdawać sobie sprawę z tego, że produkcje te nie są doskonałe i pod względem realiów historycznych odbiegają w dużym stopniu od prawdy, ale w rozrywce nie powinno to nikomu przeszkadzać.

Ja wychodzę właśnie z takiego założenia i dlatego z ogromną przyjemnością oraz z zapałem godnym prawdziwego fana strategii przystąpiłem do rozgrywki w najnowszą grę Sierra i Impressions Games, Zeus: pan Olimpu. bo taki jest tytuł owego cukiereczka, pozwala nam zająć się rozbudową miast hellenistycznych. Jeśli sięgnąć do wspomnień z lekcji historii, to powinno nam się przypomnieć, że starożytna Grecja była podzielona na liczne państwa-miasta. Te miasta nie były skupione w żadną większą organizację państwową, a pomimo to wszyscy ich mieszkańcy wierzyli w tych samych bogów i w swe wspólne hellenistyczne pochodzenie... Gdy któremuś z miast zagrażał jakiś kataklizm lub barbarzyńscy najeźdźcy, wtedy wszystkie państwa-miasta łączyły swe siły i wspólnie próbowały zażegnać niebezpieczeństwo grożące Helladzie.

Tak samo się rzeczy mają w Zeusie: panie Olimpu, tutaj dodatkowo sprawa rozbudowy państwa-miasta wydaje się mieć dużo większe znaczenie, niż to było w przypadku Faraona czy Cezara.

Zacznę jednak od początku. Po uruchomieniu gry naszym oczom ukazuje się ładne intro. Wprowadza ono nas we wspaniały klimat mitologicznej Grecji, w której bogowie wędrują po ziemi, przygadzając się życiu zwykłych śmiertelników (i płodząc półbogów).



Zeus: pan Olimpu

SIERRA
www.play-it.pl

Gra oferuje nam kilka przygód do wyboru. Musimy więc zdecydować się, czy chcemy uczestniczyć w batalii o Troję, czy może w wojnie peloponeskiej. Autorzy przygotowali także misje treningowe. Każdy, kto grał w Faraona czy starszego Cezara, nie będzie miał żadnych problemów z rozgrywką w Zeusie: panie Olimpu. Co prawda menu uległo pewnym zmianom kosmetycznym, a niektóre opcje zostały rozbudowane, ale i tak te różnice są minimalne.

Podczas gry musimy zajmować się wieloma sprawami związanymi z podstawowymi potrzebami Greków. Hellada to kraj pagórkowaty i górzasty i dlatego większa część zamieszkujących ją ludzi zajmuje się wypasem owiec.



dzięki nim uzyskujemy wełnę, i kóz - z ich mleka wyrabiamy przepyszne sery. Oczywiście w Grecji nie można było zapomnieć o wyrobie wina. Nie zabrakło także pszenicy - pozwala wyżywić ludzi i konie.

Każdy z was powinien pamiętać, że to właśnie Grecja zapoczątkowała organizowanie igrzysk olimpijskich. Nie wyglądały one, co prawda, tak, jak te znane z dzisiejszych czasów, ale pełniły również istotną rolę. Chcąc, by mieszkańiec naszego miasta-państwa zabłysnął wśród innych na igrzyskach, będziemy musieli odpowiednio go wyszkolić, a nie jest to rzecz łatwa. Gdy w końcu odniesiemy upragnione zwycięstwo i nasze miasto zdobędzie sławę, będziemy mogli wznosić monumenty. Tych dzieł, podkreślających naszą wartość, jest całkiem sporo. Możemy więc wznosić pomnik na cześć zwycięstwa nad wroga armią, za sukcesy na poszczególnych olimpiadach, a nawet za to, że ostatnie lata w naszym miasteczku były szczęśliwe i obfite. Monumenty są bardzo istotne dla życia przeciętnego mieszkańca. Im więcej ich jest, tym szczęśliwsi są obywatele.

Ważnym elementem w Zeusie: panie Olimpu jest ekran mapy świata. Na nim podejmujemy decyzje związane z wymianą handlową oraz z działaniami wojennymi. Poza tym możemy tu również zażądać od któregoś z miast-państw daniny, np. pieniędzy lub jakiegoś produktu, spełnić żądanie inne-



go miasta oraz podarować komuś drobny prezent. Z myślą o przyszłości miasta warto dbać o utrzymywanie z innymi miastami Hellady doorych stosunków dyplomatycznych. Ułatwia to w znacznym stopniu rozwój handlu, a co za tym idzie - pozwala rozbudowywać się naszemu miastu. Dlatego wysyłanie podarunków jest jak najbardziej pożądane, rzecz by nawet można - wysoce humanitarne.

Od strony graficznej Zeus prezentuje się całkiem dobrze. Postarano się również o to, by grafika gry utrzymana była w klimacie starożytnej Grecji. Myślę, że cała architektura Zeusa: pana Olimpu powinna przypaść wam do



gustu. Wspaniałe domostwa, wyniosłe sanktuaria bogów, rzędy kolumn: jońskich, doryckich i korynckich - czuje się klimat śródziemno-historyczno-morski :). Albo wyobraźcie sobie hoplitów - dumnych, dobrze uzbrojonych i gotowych na wszystko wojowników... Skoro już wspominałem o armii, to może warto powiedzieć parę słów na jej temat. Przede wszystkim w Zeusie: panie Olimpu nie uświadczymy czegoś, co nazwać można barakami czy koszarami wojskowymi. Nie oznacza to, że nie ma możliwości rekrutowania ludzi, a co za tym idzie - wystawiania armii. Znowu przypomnę wam trochę historii. W starożytnej Grecji każdy wolny obywatel, którego stać było na zakupienie bardzo drogiego ekwipunku wojskowego, miał obowiązek służyć swojej ojczyźnie jako żołnierz. W grze jest podobnie, zaniast budowy baraków i innych standardowych budynków związanych z armią, mamy do dyspozycji stawianie rezydencji, w których zamieszkują bogaci, wolni obywatele. W odróżnieniu od zwyczajnych mieszkańców, elitę stać na zakup konia, ekwipunku żołnierskiego i oczywiście wina.

Podczas batalii do naszej dyspozycji będą noplci, których możemy wykorzystywać w kampaniach zewnętrznych. Ponadto w naszym pałacu stacjonować będą regularne oddziały wykorzystywane tylko i wyłącznie do obrony naszego miasta-państwa. Dodatkowo możemy korzystać z posiłków dostarczanych z miast sojuszników. Z pomocą przyjść mogą nam także, ale tylko wtedy, gdy się bardzo postaramy i spełnimy pewne warunki, mityczni bohaterowie. Do batalii morskich użyjemy oczywiście trójrzędowców. Powinnoście pamiętać z wojen - jakie Grecja toczyła z Persją. Na koniec pozostała jeszcze jedna kwestia. Chodzi oczywiście o bogów starożytnej Grecji. Panteon z Zeusa: pana Olimpu jest już bardziej dopracowany niż ten, który znamy z Faraona. Niestety nie oznacza to wcale, że jest idealny. Co się tyczy samych bogów, to nie przesiadują oni ciągle na szczycie Olimpu, popijając boski nektar i ambrozję. Często schodzą na padół ziemski i interweniują w życie śmiertelników. Bogowie czasami są jedyną nadzieją na uratowanie miasta, dlatego warto zabiegać o ich względy i przychylność.

Do zalet gry zaliczyć należy: bardzo przyjemną grafikę w rozdzielczości 800 x 600 lub 1024 x 768, dodatkowo niezbyt duże wymagania sprzętowe oraz miłą dla ucha muzykę, która w nieodczynny sposób kojarzy nam się ze starożytną Grecją. Wszystko to w połączeniu z walorami historycznymi i mitologicznymi pozwala sądzić, że gra zdobędzie serca wielu graczy. □



STARSHIP TROOPERS

Czarny Iwan

Robert Heinlein to pisarz, który w swoim dorobku ma wiele świetnych powieści fantastycznych. Był jednym z największych i najpopularniejszych autorów fantastyki w latach 50 i 60. Jego najbardziej znane książki to: "Władca marionetek", "Luna to winowa pani", a także "Zołnierze kosmosu" (w innym tłumaczeniu "Kawaleria kosmosu"). Właśnie ta ostatnia powieść, wydana w 1959 roku, została zekranizowana przez Paula Verhoevena (na pewno niektórzy widzieli też filmową wersję "Władcy marionetek"). Film można było obejrzeć również w polskich kinach (jeszcze się zresztą sporym powodzeniem, trudno się temu dziwić, bowiem Verhoeven był reżyserem takich kinowych hitów, jak "Pamięć oblężenia" i "Robocop").

Należy jeszcze wyjaśnić, że scenariusz filmu nagrywa się w przyszłości. Ludzie zostają zaatakowani przez monstrualne robaki (a wła-



śnie sami prowokują ten atak). Walce z zabójczymi owadami obserwujemy oczyma młodego bohatera, który zaciągają się do wojska. Rozparczyła się walka na planecie robali, a co z tego wynika? dowiedzieć się, jeśli wypożyczycie film. Dla nas ważne jest jednak to, że wspomniana historia nie ma epilogu. Możemy dopisać go sami, bowiem pojawiła się właśnie gra na peceta oparta na zdarzeniach przedstawionych w książce i filmie.

Gra o film

Do redakcji zawiązała już wersja beta wymienionej gry. Producentem tytułu okazało się ostatecznie Hasbro Interactive, a dodatkową niespodzianką jest to, że zamiast gry w konwencji TPP action dostaliśmy RTS-a w 3D. Można przypaść, że zawsze abawiamy się nieco grami, które podpierają się kinową popularnością. Wieleż nas nosi w pamięci jakiś film, który zrobił na nim szczególne wrażenie. Często, kiedy traktujemy go niemal jak świętość, zresztą każdy kto poznał kina (o racji Janusza), "Star Wars", doskonale o tym wie. Takie wypadki małe niegdys, gdy odpalałem grę opartą na "Lowcy andriodów" w reżyserii Ridleya Scotta. W tym wypadku twórcy stanęli na szczycie na wysokości zadania, ale wiele wcześniejszych produkcji dowodzi, że wszystko tak, za co ceniliśmy filmy, zostaje w grze przycysowane, przekrzywione i odbarwione. Na szczęście "Starship Troopers" nie był filmem kultowym i nie wywołał wśród widzów tak wielkich emocji. Jednak mimo wszystko trudno było nie dokonać pewnych porównań z obrazem kinowym.

Hasbro
Interactive
CD Projekt

Rewelacyjna gra akcji 3D na engine Unreal Tournament!

GRA *SUPER*

Super cena
29⁹⁰
zł



przedstawia...

THE FALLEN

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

**Szukaj
w kioskach
i w dobrych
sklepach
z grami!**

Przełomowa dla gatunku przygodowa gra akcji z widokiem w trzeciej osobie, oparta na ulepszonym engine Unreal Tournament. Jako Sisko, Kira lub Worf musisz jak najszybciej odnaleźć starożytne Czerwone Kamienie, które są kluczem do Ostatecznego Rozrachunku – i destrukcji wszechświata. Gra oferuje oszałamiające efekty specjalne, jak choćby zaawansowany system kamer i animacji postaci (np. wyrazy twarzy zmieniają się w zależności od wypowiadanych słów).

Kupując SuperGrę z The Fallen otrzymujesz nie tylko CD z grą, ale także magazyn, w którym znajduje się m.in. pełna instrukcja do gry, hintbook, wywiad z twórcami, wywiad z aktorami głosowymi, kulisy tłumaczenia oraz specjalna oferta dla prenumeratorów.

Kolejnym dodatkiem jest książeczka-kompendium opisująca świat Star Trek, włącznie ze szczegółami Deep Space 9, artykuł o zależnościach pomiędzy grą i serialem oraz charakterystyki głównych bohaterów gry!

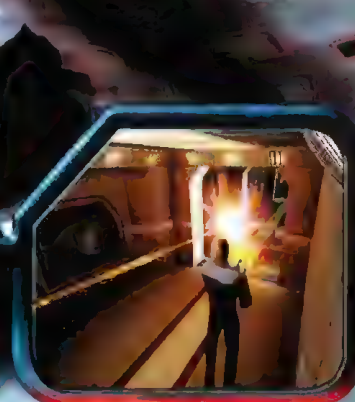
The Fallen to znakomita przygodowa gra akcji 3D, wykorzystująca ulepszoną wersję potężnego engine'u Unreal Tournament!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50

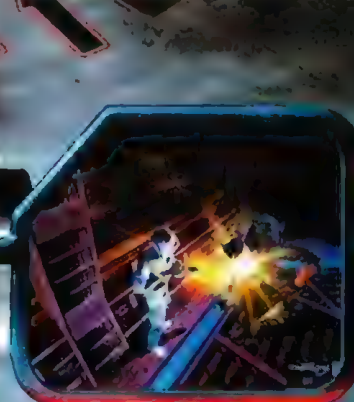
Każdego dnia zamów grę a dostaniesz ją
jako jeden z pierwszych w Polsce.
W każdej grze niespodzianka gratis.



...oszałamiające
efekty specjalne...



...pułapki i niebezpieczni
wrogowie...



...arsenal
broni i przebrań...



...piękny,
ogromny świat...

www.supergra.pl

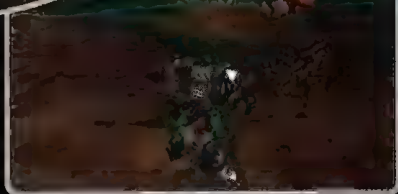


Prawdę powiedziawszy, liczyłem trochę, że w grze znajdą się świetne propagandowe filmy, które stanowiłyby odjazdowe tło akcji filmu. Obrazki, w których zwycięscy żołnierze kowadłem wykańczają od niechcenia tysiące robali, a w rzeczywistości giną jak ślady kłosa. Znamy już z nieco innych realiów i innej skali z własnego podwórka.

Filmowa rzeczywistość to również makabrycznie brutalna śmierć rekrutów. Nie chodzi mi oczywiście o to, aby czerwił nogi żołnierzowi, a ten męczył się na moich oczach przez pół godziny (coś a la Postal). Liczyłem jednak na efekty na miarę Myth, który z założenia był przecieć grą o wiele mniej krwistą. W grze ST brakuje nieco tej krwistości. Gdy miał dopadnie komandos, ten jedynie



zwoloczaje mu w szczękach i już, tak od razu, mamy świeżego trupka. Panowie! Ja się nie zgadzam! A co z mózgowcem, który, jak wiemy, ssal z wielkim przejęciem mózgi (coś jak shake w McDonaldzie)? W grze mamy aż 15 rodzajów robali, w tym i mózgowca. Jednak ten gagalek wyraźnie nie radzi sobie z puszką mózgową żołnierzy. Zostawmy zresztą ten dość niesmaczny temat. Wizualna siła gry i tak może onieśmielić, bowiem



same robale, jak i sceny prezentują się niezwykle okazale. To ostatnie aż proszą się, aby zabrać koszyk z jedzeniem, kocyk i rozłożyć się gdzieś w cieniu drzewa na dłuższy piknik. Znajdziemy się na zalesionych wzgórzach (w stylu tych Włochów-), odwiedzimy mroczne, zimne pustkowia, a także pustynne tereny, gdzie jedynym urozmaiceciem okolicy są robale. W trakcie 22 misji przygotowanych przez gości z Blue Tongue gruntownie poznamy rodzimą planetę robali, Klendathu.

* Warto dopowiedzieć coś jeszcze o samych robalach. Trochę zbyt sztywno określono swę, po

Z tym do robaków

Oddział kierowany przez gracza składa się z ograniczonej grupy żołnierzy. Maksymalnie mogą to być trzy zespoły po siedmiu rekrutów. Świetnym rozwiązaniem jest to, że – podobnie jak chodzi w Ground Control – dozwolona jest promocja żołnierzy, co wiąże się z możliwościami bojowymi komandos, doświadczeniem bojowym. Mówiąc krótko, żołnierz staje się skuteczniejszy. Dowódcą jest również uprawniony do przyznawania orderów i odznaczeń, więc jeżeli lubisz kolorowe epolety, buławę hufnarńską i inne insygnia wojskowe, będzie naprawdę kontent.

Nie mogę również pominąć walki, który w filmie wyjątkowo wyeksponowano, a zawarto również w grze. Chodzi mianowicie o morale, strach, psychikę naszych wojaków. Mimo przeszkolenia są to tylko ludzie, więc może się zdarzyć, że podczas decydującego starcia znikną z pola walki lub – co gorsza, zaczną strzelać do siebie nawzajem. Nad ich stanem psychofizycznym będą czuwać specjalne jednostki, o czym jeszcze za chwilę.

Guns, lots of guns

Trzeba wyjaśnić, że każda szczęśliwie ukończona misja to możliwość zakupienia dodatkowego sprzętu i wyposażenia specjalnego. Tegoż wydładowano w grze po prostotony. Poczynając od masy uzbrojenia, czyli CKM-ów, laserów, shot gunów, granatów, wyrzutni rakiet, poprzez nokowizory, rełowniki, miny, granaty, aż do specjalnych pancerni dla żołnierzy (uży rodzajów). Co ważne, w kolejnych misjach pojawiają się jeszcze potężniejsze, skuteczniejsze puławki. Ziemiańska laboratoria pracuje pełną parą i jeżeli tylko zawleciesz tam robala, naukowcy będą mogli dowiedzieć się, czym i jak zabić paskudztwo.

Sama biegania po norach robali mogłaby być nudna, dlatego twórcy postarali się maksymalnie uroznić nam zabawę. Przede wszystkim, oprócz rekrutów, czyli właściwie mięsi amatorskiego, do oddziału przyłączani są również specjaliści różnych profesji. To są właśnie te jednostki, które nie spełniają w oddziale funkcji bojowych, a jedynie pomocnicze. Do grupy tej zaliczają się lekarze, szczególnie psychiatry, inżynierowie, zwiadowcy. Inne zasady odnoszą się do siłajperów. Specjalistę można zrobić nawet z głupiego jak buł rekruta, ale liczba tych jednostek jest ograniczona.

Mission Impossible 2

W ST nie musimy na szczęście jeździć żniwiarką, burłować kosar i wykonywać masy podobnych zbędnych czynności. Dostajesz jedynie oddział swoich wiernych żołnierzy i jasne zadanie do wykonania. Jasne dlatego, bo dowódcy znają twój potencjał umysłowy i nie chcą, aby coś ci się pomylilo. To ładnie z ich strony, nieprawdaż? Cele misji są więc różnorodne. Każdorazowo informuje nas o nich oficer łącznikowy, a zostaje to wizualizowane na ekranie radaru. Nudzić się nie będziemy. W



przekroczeniu której robal zaatakuje żołnierzy i atakuje. Częstokroć wygląda to tak, że lawinując między robalami można zupełnie uniknąć walki, mimo że owadopodobne potwory są tuż, tuż. Na szczęście twórcy gry przewidzieli taką ewentualność, bowiem w najmniej odpowiednich momentach w ziemi pojawia się otwór, z którego wysypują się potwory. Można wówczas spróbować zniszczyć gniazdo lub uciekać. Co ciekawe, gdy wydamy ten drugi rozkaz, robaki wybiją nasz oddział. To logiczne, że rekruci nie strzelają do robaków, gdy są do nich odwrócony plecami. W innym wypadku bronią się do upatłego.

planie eliminacji obcych i przewidziano takie atrakcje, jak ochrona ważnych person lub konwojów, zniszczenie gniazd robali, wybić określonego rodzaju czerw, odnalezienie niedobitków innych oddziałów, ochrona fortów i wiele, wiele innych zadań. Muszę przyznać, że twórcy gry mieli w tym wypadku naprawdę wiele fajnych pomysłów, a biorąc pod uwagę to, że zadania są częstokroć łączone, robi się naprawdę ciekawie.

Would you like to know more?

Po pierwszym podejściu Starship Troopers wydaje się dobrym, rzetelnym produktem, na który nie stracimy ciężko zarobionych pieniędzy. Na razie wstydziłam się z podsumowującą oceną – do czasu, aż przetestuję oficjalną wersję gry. Pewnie niedocięgnięcia techniczne również pozostawiam bez komentarza, bowiem jest to normalne zjawisko w betach. Starship Troopers zapowiada się na świetnego, klimatycznego RTS-a. Czy potwierdzi się to po testach pełnej wersji, przekonamy się już wkrótce.

ROBIMY REWOLUCJĘ

GRY KOMPUTEROWE
W NOWYM OPAKOWANIU!

TRWAŁE!
EKSKLUZYWNE!
WYGODNE!



Najnowszy światowy standard!
W KONCU...

GRY TO MY!



HEROES CHRONICLES

Warlords Of The Wasteland



Od kilku ładnych lat długie jesienne i zimowe wieczory w moim domu wyglądają podobnie. Przed kompem siedzi Kinga oraz ja i popijając gorące cappuccino giercujemy w Heroes Of Might & Magic. Naprawdę nie potrafię wytłumaczyć w sposób racjonalny fenomenu tej gry. Ona jest zwyczajnie najlepszym lekarstwem na jesienną i zimową szarugę. Z tego też powodu z radością chwyciłem za pudełko z logiem 3DO, które dotarło na początku października do redakcji. No cóż, za oknem przecież płucha.

Ulver

Nie jest żadną tajemnicą, że obecnie programiści New World Computing ciężko pracują nad czwartą częścią cyklu Heroes Of Might & Magic. Niestety na tę wielkopomną chwilę przyjdzie nam jeszcze poczekać jakiś rok (premiera zapowiadana jest nieoficjalnie na listopad 2001 roku). Firma 3DO nie należy na szczęście do grona wydawniczych nowicuszów i wie doskonale, iż najlepszą taktyką jest podgrzewanie atmosfery poprzez serwowanie dodatków do poprzednich części. Po dwóch oficjalnych dodatkach "Armageddon's Blade" i "Shadows of Death" firma postanowiła wydać cztery kolejne strategie turowe umieszczone w świecie Might & Magic. Niech was jednak nie zmylą tytuły tych gier. Chociaż Heroes Of Might & Magic zmieniono na Heroes Chronicles, to jednak cagle mamy do czynienia ze starym, dobrym HM&M. Trudno tak naprawdę dociec, dlaczego zmieniono tytuł, ale faktem jest, że akcja czterech nowych gier rozgrywa się w zupełnie innym miejscu niż akcja HM&M 3, a i bohaterem jest zupełnie nowa postać. Tak czy inaczej, jak wspominałem, w serii Heroes Chronicles ukażą się cztery gry: Warlords Of The Wasteland, Conquest Of The Underworld, Masters Of The Elements i Clash Of The Dragons. Każda z gier to epizod z życia głównego bohatera o imieniu... Tamum.

W pierwszym epizodzie, zatytułowanym Tamum, ma on za zadanie poprowadzić swój sponiewierany lud do walki z tyranem. Brzmi banalnie i kiczowato, prawda?

W każdym z epizodów czeka na gracza kampania składająca się ośmiu misji. Zaledwie ośmiu! Prawdę mówiąc, jestem zaskoczony tak małą liczbą misji.

Tak na dobrą sprawę dla weterana cyklu HM&M tych ośmiu misji to zabawa na kilkanaście godzin! Dla mniej wytrawnego gracza na kilka dni. Nie wiem, ile kosztować będą w sklepach gry z serii Heroes Chronicles, ale jak dla mnie, jest to jawne obdzieranie graczy z kasy! Nie spodziewałem się takiej zagrywki ze strony 3DO, ale - jak się okazuje - życie jest pełne (przeważnie niemiłych) niespodzianek. Spójrzmy prawdzie w oczy, czy nie można by wytlóczyć wszystkich epizodów na jednym krążku? Chyba bez najmniejszych kłopotów. Sytuacji nie ratuje ani tutorial, ani też preview pozostałych epizodów,

składające się z jednej misji. Co prawda 3DO z dumą oświadcza, że owe preview zostało przygotowane właśnie z myślą o kleszeniach graczy (cytuje: "...aby każdy mógł spróbować, co jest w następnych epizodach, zanim je kupi"), lecz takie czcze gadanie jeszcze bardziej utwierdza mnie w przekonaniu o pazerności producentów. Wiem, że pisanie o pazerności 3DO nie odstraszy fanów od kupna, a e warto, abyście wiedzieli, że Heroes Chronicles: Warlords Of The Wasteland to zaledwie ośiem misji plus trzy z pozostałych epizodów! Jeszcze bardziej dziwi brak trybu dla wielu graczy. Ja nie lubię grać w HM&M w pojedynkę - to jest wręcz nieprawdopodobne. Ta gra jest stworzona do współzawodnictwa!

Po wylaniu sporej ilości żółci pora na pozytywne cechy Heroes Chronicles. W zasadzie o tej grze nie można napisać nic ponad to, że gra się w nią równie dobrze jak w HM&M 3 czy któryś z jego dodatków. Nic nie uległo zmianie poza fabułą, postaciami i otoczeniem. Dalej te same miasta, potwory, czary etc. Kiedy przeszłam wściekłość spowodowaną brakiem multiplayera i skąpą liczbą misji, zauważyłem, iż grywalność wcale nie jest mniejsza niż w przypadku HM&M 3. Planse są dobrze pomyślane, niektóre dość trudne i w zasadzie nie można się w tej kwestii do niczego przyczepić. Jeśli podobnie jak ja ciągle ściągacie z sieci

dodatkowe planse do HM&M, to będziecie usatysfakcjonowani. Z tą różnicą, że owe dodatkowe planse zamieszczane przez graczy w Sieci są bezpłatne, a za Heroes Chronicles musicie zabełkować. Z drugiej strony ściągnięcie też kosztuje, nie wspominając o stresach związanych z dzalaniem Sieci. Grafikę, muzykę i dźwięk Heroes Chronicles podsumuję krótko: nie ma żadnych innowacji.

Przyznam się bez bicia, że liczbą, którą widziecie w stopce, to raczej odzwierciedlenie mojej sympatii dla

cyklu HM&M, a nie faktyczna ocena Heroes Chronicles. Ta musiałaby być ciut niższa. Nawet jako dodatek ta gra wiele nie oferuje. Zaledwie ośiem misji i brak multiplayera to moje na większe zarzuty. Wściecie, czym tak naprawdę różni się Heroes Chronicles od misji ściągniętych z Sieci? Jedynie tym, że ma fabułę i kilka filmików! Znam tysiące bardziej rzetelnych dodatków, a nowy produkt 3DO sprawia wrażenie typowego gniota, takiej zapchajdziury dla najzgorzalszych fanów. Oczekuję, mam tak męczące uczucia, iż nie potrafię powiedzieć, czy warto mieć na półce Heroes Chronicles. Jesteś fanem ściągającym każdą mapę z sieci - kup; grasz w HM&M sporadycznie - poczekaj rokcek na HM&M 4.

Ocena:

6+

INFO - INFO - INFO - INFO

Producent:

3DO

Dystrybutor:

IM Group tel. (022) 6422766

Internet:

http://www.3do.com

Wymagania:

Win95/98 lub NT 4.0 P.133

32 MB RAM CD 4x karta

dźwiękowa

Akcelerator:

nie

Plusy:

• ośiem dodatkowych misji
• HM&M - czyli mój ulubiony dodatek

Minusy:

• czy nie można by wytlóczyć wszystkich epizodów na jednym krążku?
• to tyś do dodatków nie się
• brak multiplayera

WWW.IMGROUP.COM.PL



TOTALUS FOOTBALLUM

GOTOWY?
NIE ZWLEKAJ - PRZEBIERAJ SIĘ
- TO JEST FIFA 2001!

SZCZYTOWE OSIAGNIĘCIE
PIŁKI NOŻNEJ
NADCHODZĄCEGO TYSIĄC

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.TM
EASPORTS.COM





Ród wymiera, nastąpi ten dzień, jeśli Loki zdobędzie runy, z których Odyn czerpał

nastąpił ten dzień, jeśli Loki zdobędzie runy, z których Odyn czerpał swoją mądrość. Aby zapobiec nieszczęściu, Odyn ukrył runy w naszej wiosce Wotankeld i zobowiązał jej mieszkańców do ich bronięcia. Odkąd nauczyłem się chodzić, byłem przygotowywany, aby zająć kiedyś miejsce ojca i tak jak on bronić naszych bogów przed Ragnarok!

Dzień śmierci ojca zapamiętałem dokładnie. Był to ten sam dzień, w którym z dziecka zmieniłem się w wojownika. Kończyłem właśnie trening z Ulfem, gdy przybiegł jakiś wojownik z wieścią, że zbliża się wojenny drak.

kar Conracka. Człowiek ów był wesoły i miły do wsi, której mieszkańcy byli dla niego takimi samymi młocznymi wiatrakami z racji tego, że żył z zysku. Conrack już wielokrotnie próbował dobrać się do Wotankeld, ale zawsze udawało się nam odeprzeć atak. Myślę, iż Conrack zdawał sobie sprawę z tego, że w naszej wiosce są runy Orylna. I wiedział, jaką mają wartość - a może działał z polecenia

- Ponaddziesiąt różnych poziomów.
- 16 rodzajów broni podzielonych na trzy kategorie.
- Możliwość rzucania toporem lub mieczem, uwalniania pochodni oraz ręką i głową pokonywanie wroga.
- Kilkuosobowa barada zrzucanych przeciwników, Mroczni wikingowie, podziemne krasnoludy, drapieżne ryby, Gobliny, krasnoludy itp.
- Rozbudowany multiplayer z takimi trybami jak Deathmatch i Team Deathmatch.
- Ponaddziesiąt emisji dźwięku.

Lokiego? Wszyscy wojownicy na czele z moim ojcem pobiegli na nadbrzeże i wsiadli do drakkara. Ja również... Po wypłynięciu z fiordu ujrzelismy na tle zachodzącego słońca drakkar Conracka. Wrzaskiem dodając sobie animuszu skierowaliśmy naszą łódź w jego kierunku i nagle stało się. Widziałem, jak Conrack wykonał jakiś ruch rękoma i nasz drakkar zamienił się w kulę ognia. Nastąpił wybuch i znalazłem się pod wodą. Utonąłem. Ale bogowie nie chcieli, abym zginął. Ktoś musiał pomóc śmierć wojowników i mojego ojca oraz ocalić runy. Wypłynąłem na powierzchnię i po chwili zastanowienia ruszyłem ad caelestis res...

*Ród wymiera,
Umiera człowiek,
Przemijają dobra i złoto;
Wiem o jednym,
Co nie ginie,
Sława po naszej śmierci.**

Szanse otrzymaną od bogów wykorzystałem w pełni. Pomściłem moich bruhów i uratowałem nasz świat, lecz nie było to takie proste. Daleką drogę musiałem przebyć, zanim zmierzyłem się z Conrackiem. Ciężko mi było, zwłaszcza na początku. Byłem początkującym wojownikiem, w zasadzie chłopcem, który z dnia na dzień musiał przeistoczyć się w wykonawcę woli



bijać. Mordowałem zielone, małe Gobliny i wielkie, białe Wendole. Podziemne kraby i mityczne rośliny polujące na ludzi. Niskie, lecz silne krasnoludy i potężnie zbudowanych wojowników Conracka. Kościstych poddanych bogini Hel i drapieżne ryby. Krok w krok za mną kroczyła śmierć, wręcz pochochałem zabijanie. Nieraz wróg atakował mnie z zaskoczenia i wtedy musiałem się bronić. Monstra były dobrze



uzbrojone i wyszkolone: chwilami musiałem się w pełni koncentrować, aby sobie dać z nimi radę. Do osłony służyła mi tarcza. Po pewnym czasie zacząłem też wyczuwać inne zagrożenia. Pulapki stawiane przez wrogów, jak spadające kamienie czy ściany z metalowymi kółkami. Choć strach wielokrotnie zaglądał mi w oczy, nie zrezygnowałem.

Z początku nawet nie miałem chyba zamiaru walczyć w imię Odyna. Chciałem tylko przeżyć. Po wydostaniu się z morskiej kłopoty i wystąpieniu Odyna zmieniłem jednak zdanie. Byłem wikingiem, potomkiem najwspanialszych wojowników w dziejach ludzkości. I moim przeznaczeniem była walka. Nie miałem wyboru, musiałem podążać ścieżką krwawej zemsty.

Szybko okazało się, że dni spędzone na całodziennym ćwiczeniu władania bronią nie poszły na marne. Miecz w mej ręce oznaczał śmierć dla każdego, kto zasłupił mi drogę. Nie miało znaczenia, czy trzymany przeze mnie miecz był pokryty runami ostrzem z mojej wioski czy potężnym mieczem bojowym, jakiego używają na co dzień krasnoludy. W niedługim czasie opanowałem także umiejętność walki toporami i maczugami goblinimi oraz krasnoludzkimi młotami. Zadawałem wyuczone przez Ulfa ciosy, wykonywałem błyskawiczne piruety i rzucałem mieczem oraz toporem jak włócznią. Zabijałem potwory obcinając im głowy, ręce, nogi lub tnąc w korpus. Z ich ran tryskała strumieniami krew.

Jako że jednak nie tylko bronią, Odyn podarował mi moc. Dzięki której zdobyłem zdolności ponadludzkie. Dysponując potęgą mogłem oblaskawiać potwory, zmieniać wrogów w kruszywo, błyskawice, przemieniać przeciwników w kamienne posągi, zamrażać ich, atakować ze zdwojoną siłą oraz skutecznie się bronić. W ferworze walki wpadałem też w szal białej furii. Co w tym dziwnego, skoro byłem potomkiem Berserków? Oczy mi robiły się czerwone i ciemno, wtedy na oślep, nie patrząc, czy sam nie zadawałem ran. Szał mi przechodził dopiero, gdy w ziemię lub śnieg wsiąkała krew zabitych wrogów, a ich ciała przestały parować. Stałem się prawdziwym wojownikiem! I maszynką do zabijania. Pragnąłem za-



Ważniejsze postacie z mitologii wikingów

Odin - głowa rodu Asów, który stanowił najciemniejszy spośród boskich rodów. Bóg mądrości, poezji i walki. Był dziki i nieobliczalny, posiadał wiele dżwonych i tajemniczych zdolności. Udobną jego bronią była włócznia Gungnir. Na głowie nosił kogut, a na ramionach zasiadały mu dwa kruki - Hugin i Munin. Młode kankiety dawały mu wiadomości, aby przynieść Odynowi wiadomości o tym, co się wydarzyło. Odin był jedynym, gdyż drugie oko oddał za prawo napić się z źródła wiedzy. Dosiedził magicznego, urodzonego przez Lokiego, ośmionogiego konia Sleipnira. Rezydował w Walhallu, gdzie trafiał wytrani przez niego wojownicy, którzy polegali w walce. Według legendy w dniu Ragnarok Odin miał być pożarty przez wilka Fenrira. Odin ma być także pod imionami Wotan, Woden i Wodan.

Thor - syn Odyna i Jord (Ziemia), który jednak miał całkiem inny charakter. Mówią o nim "wiedza gromów" i taki był. Stanowił symbol siły fizycznej, był bogiem, na którym zawsze można było polegać. Pełnił rolę strażnika przeciwko. Nosił przy sobie przynajmniej młot Mjollnir. Thor był oczyszczony chyba nawet bardziej niż Odin, o czym świadczy fakt, że wikingowie nosili wisiorki w kształcie Mjollnira i było to takim samym symbolem wiary jak krzyż u chrześcijan. Podczas Ragnarok Thor pokonał węże Midgardu, ale wkrótce potem umrze zabarty jego jedynym.

Sif - piękna dziewczyna z rodu Thora. To jej obręb podstępnie włożył Loki, czym napaścił sobie biedy.

Frigg - żona Odyna, królowa Asów i matka Baldura, Hermoda oraz Hode (Hodura). Modlił się do niej kobiety ciążące oraz te, które pragnęły mieć dzieci.

Frey - był bogiem płodności, a wywodził się z rodu Wanów. Oczyszczony przede wszystkim przez Szwedów (Szwedów), którzy uważali się za potomków Freya. Wiosną odcywały się święta ku jego cześci.

Freyja - siostra Freya i bogini miłości oraz płodności. Cieszyła się również sporym popularnością. Była zwierzchniczką orłów, co jest stworzeń rodzaju żółtego, które odpowiadały za płodność w przyrodzie - także u ludzi.

Hel - półzłoty, półumarła potworna córka Lokiego, wiedząca o cyklu życia i śmierci, czyli siedzącą umarłych, którzy nie zginęli w walce.

Njord - bóg wiatrów i oceanu. Pochodził z rodu Wanów.

Loki - trudno jednoznacznie powiedzieć, czy był bogiem. Z pewnością był ich towarzyszem. Z czasem stał się coraz bardziej złośliwy, aż doprowadził do śmierci Baldura. Tak rozpoczął się Ragnarok, w czasie którego Loki stanął po stronie olbrzymów przeciw bogom. Zginął w pojedynku z Heimdallem. Loki był ojcem (matką była olbrzymka Angrboda) trzech potworów: Hel, Fenrira i Jormungarda.

Fenrir - olbrzymi wilk, jeden z monstrualnych potomków Odyna. Został on spętany przez bogów i przywiązany sznurami wykonanymi przez karky do skały. Przed nastaniem Ragnarok zdołał się jednak uwolnić i w czasie stercie pokonać samego Odyna. Zginął zabity magicznym bukiem przez syna Odyna Widara.

Jormungand - zwany także węzem Midgardu, był również potomkiem Lokiego i złościwym wrogiem Thora. W czasie Ragnarok został przez niego pokonany. Wcześniej mieszkał w morzu i opasał swym wielkim ciałem ląd Midgardu, czyniąc go w paszczy własny ogon.

Baldur - syn Odyna i Frigg, miał opiekę najmłodsze, najpiękniejszego i najbardziej lubianego boga. Zginął od przypadkowego ciosu palącą jaskółką rzucaną przez jego brata Hode, którego porokował Loki. Od jego śmierci miał się rozpocząć Ragnarok.

Tyr - najstarszy po Odynie i Thorze bóg z rodu Asów. Bóg wojny, podobno najsilniejszy i najszybszy z bogów. To on schwytał wilka Fenrira, tracąc przy tym prawą dłoń. Modlił się do niego wojownicy przed walką, on to bowiem decydował o jej wyniku.

Opracowanie na podstawie wielu źródeł. Ulver.

Każdy, kto drzwi
Jakieś otwiera,
Winien pilnie uważać,
Winien się strzec,
Bo nikt wie, czy wróg
Nie może, czy wróg
Nie czuwa u obcych.*

W czasie swej krucjaty widziałem wiele niesamowitości. Zapomniany podziemny świat, pełen jaskiń i przepaści. Olbrzymi pałac bogini Hel mieszczący się w krainie umarłych Niflheim. Obok pałacu na krzyżach wiszą ukrzyżowani zmarli, a w korytarzach dogorywają kolejni, powieszani na łańcuchach. Owe mroczne korytarze rozświetlają pochodnie, w których blasku pojawiają się znikąd kościotrupy, słudzy okrutnej bogini. Moje oczy ujrzały również skutą lodem krainę, którą zamieszkują Goblino i potężne Wendole. Wspinalem się tam na ośnieżone szczyty i skakałem nad rozległymi przepaściami. Byłem także w górskiej fortecy krasnoludów Thorstad. Widziałem tam dziwne maszyny, twory krasnoludzkiej wyobraźni. We wszystkich tych miejscach było mrocznie i zimno. Chłód kłuł mnie jak ostrze wrogiego miecza, ale jednocześnie widoki te robiły na mnie niesamowite wrażenie, były na swój dziły

sposób piękne. Kiedy miałem chwilę wytchnienia, podziwiałem krajobrazy i sztukę bogów, bo przecież to oni stworzyli ten cudowny rozległy świat. Nie zapomnieli nawet o takich drobiazgach, jak skraplająca się woda w jaskiniach czy cienie na ścianach cytadel Hel. Podczas wędrówki moje uszy słyszały pełne bólu wrzaski torturowanych, powoli dogorywających ludzi w krainie Niflheim i obrzydliwe skrzeki kościotrupów, gdy ścinałem im głowy. Popiskiwanie trafionych ostrzem topora Goblino i ciągnące się wśród ośnieżonych stoków wycie wilków; a może to był głos Fenrira? W podziemiach słuchałem odgłosów padających kropli wody, w Hel - bulgoczącej lawy, a w kra-



inie krasnoludów - zgrzytającego pod stopami śniegu. Bałem się tych potępięńczych odgłosów, choć byłem nimi również zafascynowany. Najwięcej radości sprawiał mi jednak śpiew ostrza mojego miecza i płaszczyce, z jakim wchodził on w ciało potwora.

*Średnio mądry
Najmniej szkodliwy,
Nie wszystko trzeba rozumieć;
Los powinien być ukryty
Przed każdym,
Mniej wtedy smutku i bólu.**

Tak oto kończy się moja opowieść o tym, jak stałem się wojownikiem i obroniłem nasz świat. Jestem zmęczony i jednocześnie dumny z siebie. Pomógłbym dobrym i sprawiedliwym bogom pokonać Lokiego. Wiem jednak, że nie była to moja ostatnia walka. Jestem wojowni-



kiem i chcę polec w walce, aby móc zasiać jako Einherjer w Walhallu przy Odynie. Zło zresztą nigdy nie da za wygraną. Loki znajdzie kolejnego Conricka, który stanie się narzędziem w jego rękach. Będę czekał na niego i znowu postaram się spełnić swój obowiązek, a nawet jeśli polegne. Heimdall zagra na swym rogu Gjallarhorn i nastąpi Ragnarok, to ocaleją synowie Odyna, Widar i Wali. Przeżyją również potomkowie Thora, Modi i Magni. Baldur oraz Hod powrócą z krainy umarłych Niflheim i wszyscy oni zaczną rządzić nowym światem. Naszym królestwem błyskawic!

Zwierzę umiera,
Krewni umierają,
Sami też umieramy;
Lecz sława
Nie umiera nigdy
Tego, co na nią zasłużył.*

PS Wybaczyć mi pewnie odstępstwa od fabuły Rune, ale doszedłem do wniosku, iż autorzy popełnili kilka gaf (choćby wygląd Odyna - he he he) i trochę przerobione story lepiej pasuje do klimatu gry - Ulver.



Ważniejsze wydarzenia z ery wikingów

- 790 - początek najazdów wikingów na Europę
- 793 - napad wikingów na kasztel w Lindisfarne
- 798 - początek napadów na Francję
- 800 - król Dani Godfred jest w konflikcie z cesarzem Karolem Wielkim; buduje Danewirke i osadza kupców w Hedeby.
- 825 - początek bicia duńskiej monety w Hedeby.
- 839 - pierwsze zimowanie wikingów w Irlandii
- 840 - pierwsze zimowanie w Francji
- 844 - najazd na Hiszpanię
- 845 - spłądrowanie Hamburga i Paryża. Pierwszy donageld zapłacony przez Franków
- 850 - królowie Rarik Starszy i Mindaży zezwalają na budowę kościołów w Hedeby i Ribe. W tym też roku następuje pierwsze zimowanie wikingów w Anglii
- 856-857 - spłądrowanie Paryża
- 858-862 - wyprawa do Hiszpanii oraz do wschodniej części Morza Śródziemnego
- 860 - osiedlenie się Normanów na Wyspach Owczych. Intensywne działania w Anglii
- 861 - ponowne spłądrowanie Paryża
- 862 - Karol Tęsy buduje ufortyfikowane mosty, aby uniemożliwić wikingom przebiecie rzek
- 866 - najazd na Hiszpanię. Wielka Armia ląduje w Anglii
- 873-874 - zimowy obóz w Anglii
- 876-879 - wikingowie osiedlają się w Anglii
- 878 - bitwa pod Edington i klęska Anglików pod Wedmore. Podział Anglii
- 880 - Harald Pięknowłosa próbuje zjednoczyć Norwegię
- 885-886 - oblężenie Paryża
- 902 - wysiedlenie wikingów z Dublina
- 912 - wikingowie docierają nad Morze Kaspijskie
- 914 - podbicie Bretonii
- 917 - ponowne zdobycie Dublina
- 926-933 - rozszerzenie berytanum w Normandii
- 930 - wypędzenie wikingów z Bretonii
- 937 - bitwa pod Brunanburh w Anglii
- 934-960 - król Norwegii Hakon Dobry próbuje nawrócić swoje królestwo na chrześcijaństwo
- 954 - Erik Krwawy Topór wygnany z Yorku i zabity w bitwie pod Stainmore
- 960 - nawrócenie króla Dani Harolda Sinozębego na chrześcijaństwo
- 966 - przebudowa Danewirke
- 985 - Erik Rudy osiada się na Grenlandii
- 991 - bitwa pod Maldon w Anglii
- 995 - Olaf Trygvasson jednoczy Norwegię
- 995-1021 - król Szwecji Olaf Skotkonung nawraca się na chrześcijaństwo
- 1000-1002 - odkrycie Włendy (Ameryki) przez Björna, syna Hengilla lub Leifa Szczepiłwego
- 1014 - podbicie Anglii przez Duńczyków pod wodzą Svena Widłobrodzkiego. Bitwa pod Duntarf w Irlandii
- 1018-1025 - Knut Wielki królem Anglii
- 1042-1047 - król Norwegii Magnus Dobry jednoczy Norwegię i Danię
- 1066 - król Norwegii Harald Sigurdsson zostaje pobity i zabity podczas najazdu na Anglię (bitwa pod Stamford Bridge). Zniszczenie Hedeby przez Szwedów
- 1069 - Duńczycy osiują zdobyć Anglię
- 1070 - Adam Brzemelski opisuje pogańską świątynię w Uppsali
- 1078 - bitwa pod Skyhill wygrana przez Anglików pod wodzą Godfreda Crovana

9+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Typ:

Dystrybutor:

Play It

tel. (018) 4440660

Internet:

<http://www.runegame.com>

Wymagania:

P: 1.3GB, Win95/98/2000/NT, 64

MB RAM, 42.000 karta dźwiękowa

Akcelerator:

wskazy

Plusy:

- bardzo krwawa i brutalna rozgrywka
- FANTASTYCZNA jakość wykonania WSZYSTKICH elementów gry
- grywalność
- intelektualny, fantastyczny sposób walki
- animacje postaci
- milion innych rzeczy

Minusy:

- ale trochę
- wszystkie poniższe minusy są częścią gry
- bohaterka Drakana jest lepię budowana niż Ragnar
- dobry, samotny bohater i złoczyca z rogami
- Odyn w helmie z rogami
- czasami trupy przenikają przez ściany

Wybrane strofy z poematu eddaicznego Hávamál (Mowa Najwyższego). Współczesnie: Marlin Larsen. •ródło: Else Roesdahl, "The Hávamál". Wydanie polskie: Wydawnictwo Magonia, 1996.

Gra słówek. W staronordyckim (a konkretnie w staroislandzkim) Wotan to oczywiście Odyn, człon "eld" oznacza ogień - przyp. Ulvera.

* Pierwszy człon wyrażu, "ragna" oznacza złądzających i było to powszechne określenie bogów. Drugi człon, "rok", oznacza "przeznaczenie" lub "los", czyli "Ragnarok" to "przeznaczenie bogów". Zatem powszechne tłumaczenie Ragnarok jako "zmięć bogów" jest błędne. □

MDK 2 PL

W numerze sierpniowym mogliście zapoznać się z recenzją angielskiej wersji MDK 2. Tam głównie pisałem o sposobie rozgrywki, grafice i muzyce. W tej recenzji skupię się bardziej na jakości spolszczenia tej świetnej gry (Ocena wer. ang.: 9/10). I za to też wystawiam ocenę.

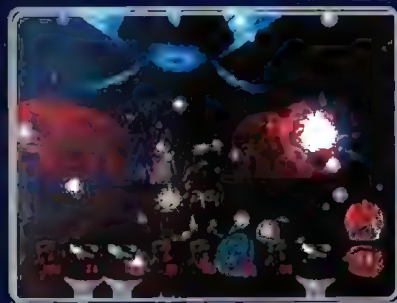
h10

Nie trzeba wspominać czy raczej przypominać, że jeszcze nie widzieliście MDK 2. Wszakże za dużo tekstów tutaj nie znajdziemy. Zatem tak naprawdę to spolszczenie gry jest bardziej "symboliczne" niż realne. Brak większych ilości dialogów, jak i komunikatów wynika oczywiście z tego, że ów produkt jest zręcznościówką czy (jak wolicie) grą akcji, a tam akurat nie gada się ani wiele, ani długo (a i "aaaagh" nie wymaga specjalnego tłumaczenia). Naturalnie, nie oznacza to wcale, że mamy coś przeciw spolszczeniu tego tytułu. W końcu mieszkamy w Polsce, więc fajnie jest, że coraz więcej gier mamy w rodzimej wersji językowej.

Dystrybutorem programu jest CD-Projekt, co według mnie jest gwarancją wysokiego poziomu lokalizacji, jak i jego wydania (obowiązkowe są różnego typu upominki od dystrybutora, ale o tym w swoim czasie). Tu jednak tłumacze nie mieli za wiele pracy - i to mimo iż dodatkowo przetłumaczono nazwy powerupów, broni, menu itp. W każdym razie polskie znaczki w tekstach są, tekstury z napisami są (identycznej jakości jak w oryginale), a aktorzy używający swoich głosów poszczególnym postaciom są prawie że bezbłędnie dopasowani. Dlaczego prawie? No cóż, najwyraźniej wolę tych z wersji angielskiej, po prostu wkładają więcej serca w swoją pracę.



Nie jest dobrze!



Jak już wspominałem, CDP dodał do MDK 2 PL jakiś ciekawy bonus. A jest nim - radanum! MDK 1 PL! Dzięki temu mogłem sprawdzić, czy owa gra jest nadal grywalna po tylu latach. No i pomimo z deka już archaicznej oprawy graficznej (Kart to animowany spirt...) ratowanie świata jest prawie

tak samo fascynujące jak przed laty. Piękna, miejscami wręcz pompatyczna (w dobrym sensie tego słowa) muzyka, spora grywalność - warto czasem wrócić do wspomnień. Warto także wspomnieć, że oprócz polskiej wersji MDK 1 na tej samej płycie znajdują się specjalne patche, które wzbogacają grafikę wyświetlaną przez program o obsługę większości akceleratorów (OpenGL i Direct3D). Cieszy mnie, że producent nie zapomniał o takich małych, ale miłych dla gracza rzeczach. Szczególnie że nie każdy ma dostęp do sieci, a jeśli nawet - to zaoszczędzi parę złotych, wydanych na ściągnięcie driverów.

W sumie za 79 zł masz dwie gry, z czego obie są bardzo dobre - i po polsku. Dodając koszt pudełka i instrukcji, masz za tę samą cenę co na giełdzie produkt w

Jak dobrze cię widzieć, mój kudłaty przyjacielu. Wracajmy na mostek.



pełni legalny i wysokiej klasy, to się opłaca. Ana - uprzejmie informuję niektórych dociekliwych, że za ten ostatni akapit - jak i parę poprzednich - firma CD Projekt ufundowała mi roczne wakacje w Acapulco, w pałacu z barkiem pełnym starych win i haremem młodych dziewczyn. Ech, a obiecywali jeszcze Merca jako bonus... Nikomu już nie można ufać.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Broware Corp

Dystrybutor:

CD PROJEKT

tel. 0221 519 65 60

Internet:

http://www.cdprojekt.com

Wymagania:

Win 95/98, P200MHz, 64 MB

RAM, 400mb HD

Akcelerator:

niezalecany

Plusy:

- właściwie to wystarczy jeden, ale trochę tak wiele za tak niewiele!

Minusy:

- hm... jeśli małym wymyślał na siłę, to wskazałbym głos Kurta - niezbyt pasuje do postaci i jakiś taki bez przekonania

ARCATERA™

Mroczne Bractwo

89 zł

W tej klasycznej grze przygodowej z licznymi elementami RPG znajdziesz:

- 4 różnych bohaterów posiadających różne umiejętności
- Bogactwo świata z ponad 120 interaktywnymi postaciami
- Nieliniową fabułę prowadzącą do ponad 10 różnych zakończeń
- Piękną grafikę obrazującą ponad 200 oszałamiających lokacji
- Wciągającą historię uzupełnioną ponad 60 minutami renderowanych filmów
- Gigantyczną lokalizację obejmującą ponad 21 000 kwestii dialogowych

"Arcatera" to bardzo dobra gra przygodowa, rzucająca nieco, dla smaku, elementami RPG.

Valhalla
www.valhalla.pl

Szukaj w sklepach już w listopadzie!

PROFESJONALNA
KINOWA
POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA

Ubi Soft

www.ubisoft.fr
www.arcatera.com

*Napisy na ekranie w języku polskim

LEM
LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

Dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chałubińskiego 3c, 02-935 Warszawa
tel./fax: (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

WESTKA
ENTERTAINMENT

3
PLAYTV

PC CD-ROM

Sanity: Aiken's Artifact



Pamiętacie jeszcze tytuł Sanity? Raczej nie, gdyż od zapowiedzi tej gry minęło już sporo czasu. Mnie samemu nazwa ta kojarzy się głównie z jednym z moich ulubionych zespołów - Edge Of Sanity. Tym więc większe - i pozytywne - zaskoczenie tą grą i jej niespodziewanym pojawieniem...

Ulver

W roku 2028 gdzieś na Środkowym Wschodzie odnaleziono starożytny artefakt. Trafił on do laboratorium doktor Joan Aiken, która na co dzień zajmuje się genetyką. W wyniku badań dr Aiken stworzyła w oparciu o ten artefakt serum o nazwie Psionic Booster. Pozwala ono na wykorzystanie w pełni ludzkiego mózgu, co może okazać się przełomem w ewolucji ludzkiego gatunku, wszak normalnie człowiek (z)używa około



trzydziestu procent mózgu. Pierwsze eksperymenty przeprowadzone na dysponujących zdolnościami ponadludzkimi braciach Kainie i Aolu kończą się całkowitym sukcesem. Niestety po jakimś czasie okazuje się, że Psionic Booster jest niebezpieczny, ponieważ ma działania uboczne. Ludzie po jego zażyciu często wpadają w obłąd. Psionic Booster trafia oficjalnie na czarną listę. W tym samym czasie rząd powołuje do życia Department Of National Psionic Control (DNPC). Ma on za zadanie

ochronę ludzkości przed przestępcami ze zdolnościami psionicznymi, którzy wbrew pozorom jest coraz więcej. Do tej tajnej służby trafiają również obaj bracia. Początkowo wszystko układa się świetnie i braciszki tworzą zabójczy duet, ale po pewnym czasie Abel zaczyna interesować się ciemną stroną swoich zdolności i ucieka z DNPC. Bracia stają po dwóch stronach barykady. Gracz wcielający się w rolę Kaina zadecyduje o tym, który z nich wyjdzie zwycięsko z tej potyczki.

Ciekawa fabuła okazuje się dobrym wstępem do tej całkiem sympatycznej gry. Miłej zwłaszcza dla fanów Diablo, bo właśnie do tego hitu najłatwiej

Ciekawa fabuła okazuje się dobrym wstępem do tej całkiem sympatycznej gry. Miłej zwłaszcza dla fanów Diablo, bo właśnie do tego hitu najłatwiej ją porównać. Oczywiście jeśli pominiemy futurystyczny klimat i praktycznie całkowity brak elementów RPG. Taki typowy hack-n-slash, który wyróżnia się spośród innych dużą ilością pogadanek z napotkanymi NPC.

nawet nieco za dużo, a przecież Sanity to gra akcji. Tymczasem główny bohater, Kain, rozmawia z prawie każdą napotkaną postacią. Wytłumaczyć to można jedynie faktem, że Kain jest bardzo podatny na emocje, co łatwo może go doprowadzić do... tytułowego szaleństwa. Być może to śmieszne jak na grę akcji, lecz Kain powinien wręcz unikać starć!

Postać, którą sterujemy, to typowy twardziel. Rozroźnięty (nie bez powodu w jego kwaterze stoi sztanga), z pewnością poradziłby sobie z każdym złoczyńcą gołymi łapskami. Natura jednak obdarzyła Kaina zdolnościami



Ice T



Głównemu bohaterowi użyczają go znany raper, aktor i postać telewizyjna - Ice-T. Urodzony w New Jersey Ice-T w młodości przez cztery lata należał do ulicznego gangu. Zadebiutował na scenie w roku 1987, a w 1988 założył własną wytwórnię Rhyme Syndicate Records, aby promować muzykę rap. Wkrótce potem powstał jego zespół Body Count, który zadebiutował w 1991 roku. Rok później Ice-T otrzymał statuetkę Grammy w kategorii najlepszego rapera. Następnie dużo czasu poświęcił aktorstwu. Zagrał m.in. w "Johnny Mnemonic" (u boku Keanu Reevesa i Henry Rollinsa), "Tank Girl" (Malcolm McDowell, Lori Petty) i "Judgement Day" (Suzy Amis, Tiny Lister). Jesienią 1997 roku w telewizji NBC ruszył serial "Players" (22 odcinki), który bazował na jego pomysła. Zagrał w nim też główną rolę. Wydał także książkę "The Ice Opinion" (1994). Udziela się w Internecie (AtomicPop, Mp3.com).

psionicznymi, które dzięki zastosowaniu serum Psionic Booster potrafi w pełni wykorzystać. Jednostki wyposażone przez naturę w zdolności psioniczne wyzwalały w swoim umyśle potężną moc, którą potrafia przetworzyć energię. Z tego też powodu główną bronią Kaina są tzw. talenty, czyli - jakby to powiedzieć po polsku - czary. Takich talentów jest w Sanity: Aiken's Artifact około osiemdziesięciu. Podzielić je można na kilka kategorii: czary ofensywne (przeznaczone do eksterminacji przestępców, np. Fireball, Starshower, Laserbeam), defensywne (np. Wall Of Bones, Wave Of Force, Shield Of Truth) oraz talenty specjalne, z których Kain korzysta w celu lewitacji czy osiągnięcia niewidzialności. Liczba talentów doprawdy imponuje, ale szczerze wątpię, abyś skorzystał nawet z połowy. Najlepiej w walce sprawdzają się te podstawowe. Zabijają lub też osłaniają wystar-



Shogo minęły bodajże dwa lata). Stary, ale jary - można śmiało powiedzieć. Bez problemu można w Sanity wyciągnąć rozdzielczość 1280 x 1024 przy 16 bitach. Co ważne, gra chodzi wtedy bardzo płynnie, bez żadnego żakowania. Lokacje są realistyczne, świetnie oświetlone, z dużą ilością detali. Dobrze również wyglądają postacie, aczkolwiek chwilami są chyba zbyt kanciaste, a może mi się tylko wydaje? Wrażenie robią efekty użycia "talentów".

Czary (tzn. efekty użycia) są bardzo kolorowe i dynamiczne, rewelacyjnie rozświetlają lokacje. Słowem - jest na co popatrzyć. Lecz coś za coś - S:AA ma ten sam feler co Shogo - mówię o długim oczekiwaniu na wczytywanie gry. Jest to odczuwalne zwłaszcza wtedy, gdy kilka razy pod rząd Kain opuści ziemski padół i trzeba ładować zapisaną stan gry...

Sanity: Aiken's Artifact jest jak amerykański film. Dobra oprawa audiowizualna, obecność gwiazdy w postaci Ice-T, akcja i niezła fabuła, czyli teoretycznie wszystko, co jest potrzebne, aby odnieść sukces. A jednak czegoś Sanity: Aiken's Artifact brakuje - nie

czająco szybko i skutecznie. Walka w niczym nie odbiega od standardów gier "siekać lub uciekać" i sprawia niemałą radość. Piszę "niemałą", gdyż niestety praca kamer w

Sanity: Aiken's Artifact szwankuje. Obracają się one w najmniej oczekiwanym momencie, ustawiają pod dziwnym kątem i generalnie przeszkadzają w sterowaniu, a co dopiero wać. Szkoda, bo interfejs gry jest całkiem przyjemny i tylko owe kamery psują efekt pracy programistów, który jest co najmniej niezły. Dobra grafika, prosty interfejs i elementy przygodowe na początku wciągają, ale z upływem czasu entuzjizm opada. Za dużo się rozmawia, za dużo łązi, a praca kamer staje się nie do zniesienia. Poprawiające nastrój walki nie eliminują uczucia niedosytu. Spory potencjał gry został w banalny sposób zaprzepaszczone

Jak się okazuje, nie tylko w naszym kraju postaciom z gier głosu użyczają znane postacie. Główną bronią, a raczej chwytem rek amowym Sanity: Aiken's Artifact jest raper, aktor filmowy i telewizyjny znany powszechnie pod pseudonimem Ice-T (zdaje się, że kiedyś śpiewała z nim w jednym kawałku Kayah, pamiętacie?). Facet ten odwalił wysmienłą robotę. Jego akcent i tembr głosu idea nie pasuje do Kaina, któremu to właśnie go użyczył. Z przyjemnością słucha się wypowiedzianych przez Ice-T kwestii - aczkolwiek muszę nadmienić, że dialogi nie są mocną stroną S:AA. Można chyba rzec, że są infantylne. Z drugiej jednak strony mają tę zaletę, że nawet ktoś, kto zna pobieżnie angielski, może wszystko zrozumieć. Pozostałe postacie mówią niewiele gorzej niż Kain. Za speeche należy się Sanity: Aiken's Artifact komputerowy "złoty mikrofon". Doskonale do klimatu gry pasuje też elektroniczna muzyka. Od czasu do czasu zabrzmia także jakieś rytmy techno, które wzmacniają uczucie niepokoju i napięcia. Nie cierpię techno ani muzyki elektronicznej, ale grając w Sanity: Aiken's Artifact czułem, jak noga sama mi wybijała rytm. No cóż, bywa i tak.

Graficy użyli do stworzenia Sanity: Aiken's Artifact silniczka LithTech 3D. Powinniście go pamiętać chociażby ze sławnego shootera Shogo. Engine LithTech przeszedł oczywiście niezbędne modyfikacje (wszak od premiery

Główni bohaterowie

Kain



Główny bohater Sanity: Aiken's Artifact jest agentem DNPC (Department of National Psionic Control), czyli organizacji zajmującej się chronieniem ludzkości przed przestępcami. Kain wraz ze swoim bratem Abelem byli pierwszymi jednostkami z zdolnościami nadprzyrodzonymi, które zostały owerlowane przez DNPC. Po jakimś czasie Abel zniknął z organizacji, a Kain samotnie kontynuuje swoją walkę ze złem i staje się z biegiem czasu niezrównanym agentem. Kain wcale nie chce zabijać przeciwników DNPC - jego marzeniem jest, aby ludzie i jednostki o zdolnościach psionicznych żyli w harmonii i pokoju.

Dr Joan Aiken

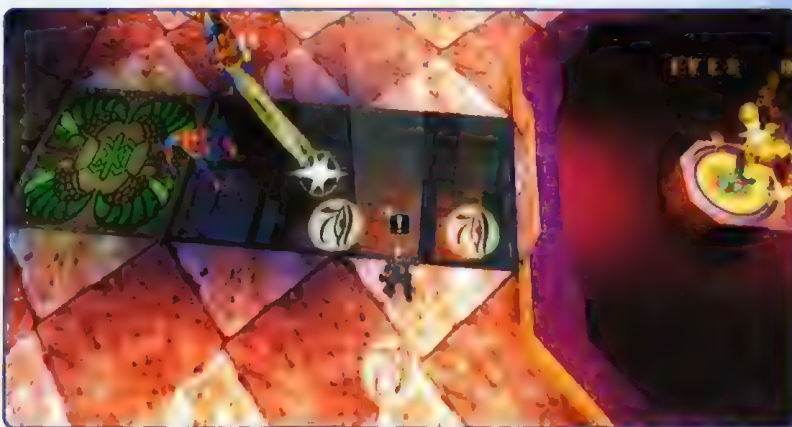


Pani doktor jest specjalistką od genetyki, ale od zawsze pociągali ją tajemnice umysłu ludzkiego. Lata pracy nie poszły na marne, bo Aiken stała się pionierką w badaniach nad odnalezionym artefaktem Psionic Booster Serum. Artefakt ten pozwala na wykorzystanie w stu procentach możliwości mózgu ludzkiego, ale ma również działania uboczne. Ludzie po jego zażyciu mogą wpadnąć w obłąd. Aiken zna bardzo dobrze od dzieciństwa obłąkanych.

Abel



Brat Kaina stoi po drugiej stronie barykady. Do konfliktu pomiędzy braćmi doшло, gdy zginęła ich matka. Abel obwinia za jej śmierć Kaina. Przez lata trenuje swoje talenty i wreszcie powstaje przeciwnik agentowi DNPC.



zna, dzie się dla niej miejsce na panteonie gierowych hitów. Gdyby nie ta fatalna praca kamer i brak tej iskry, dzięki której gra ma wysoką grywalność, to kto wie? A tak - to Sanity należy zaliczyć do dobrych, lecz nie wybitnych. □

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Psy Interactive

Dystrybutor:

IM Group

tel. (022) 6422786

Internet:

<http://www.sanitarygame.com>

Wymagania:

P11300, 64 MB RAM, Win 95/98/

2000, karta dźwiękowa, 4x CD

Akcelerator:

wymagany

Plusy:

- speechy
- muzyka
- grafika
- ciekawa fabuła
- niezgorszy interfejs

Minusy:

- praca kamer
- długo się wczytuje
- grywalność jest taka sobie
- infantylne dialogi
- to tylko siekamina

Midtown Madness 2



Tłumione żądze właścicieli pełnoletnich Fiatów 126p czy przemycańco z Zachodu na lawetach złomu, dotyczące startowania z piskiem opon spod świateł, wyprzedzania na trzeciego (pod prąd) i brania zakrętów poślizgami miały już okazję zaspokoić się w pewnej mierze przy okazji Midtown Madness: Chicago Edition. Jednak, jako że MM, początkowo postrzegane jako twór niemal doskonały, w praktyce wystarczał na zaledwie parę godzinek dobrej zabawy, wkrótce tęsknota ta ponownie podniosła swój płaski łeb i wgrzyła się w dusze stojących w korkach kierowców. Nic dziwnego przeto, że poczęli oni wypatrywać czegoś, co mogło im dać więcej tego, czego najbardziej potrzebowali: dużego tyku wirtualnego paliwa, spalanego przez potężne silniki w zdecydowanie nieekonomiczny sposób. Tym czymś, naturalnie, miał być bezpośredni następca MM: CE - Midtown Madness 2.

Gemini

Oto po kilkunastu miesiącach oczekiwania pojawił się ON. Początkowo w postaci bety, której jedyną zaletą było to, że co pewien czas dawała się odpalić, dając wgląd w nowe menu i pozwalając podejrzeć, jakie nowe możliwości będzie oferować. Parę razy uruchomiła się nawet sama jazda, pozwalając rzucić okiem na San Francisco i pościgać samochodami-widmami! Już wtedy jednak było widać, że dumna "dwójka" to w istocie coś w rodzaju "expansion packa" do Jedyńki; bowiem w gruncie rzeczy zastąpienie jednego miasta dwoma innymi, dodanie nowego trybu kariery oraz nieznaczne usprawnienia pozostałych są zwykłe domeną dodatków. Nadejście wersji finalnej jedynie potwierdziło wcześniejsze przypuszczenia: Midtown Madness 2 to w istocie Midtown Madness 1.5.

Zbyt wiele tu rzeczy, które tylko udają, że są lśniąco nowe, zbyt wiele elementów z Midtown Madness: Chicago Edition. Słowem - to Midtown Madness 1.5, a nie 2.0.

Co dobrego?

Miasta w MM2 są 2: pozują tym razem na San Francisco i Londyn. W pierwszym jeździć należy po dobrej, w drugim - po złej stronie. Różnica, gdy przychodzi co do czego, staje się symboliczna: i tu, i tam jeździ się po chodnikach i skwerach, demolując latarnie, taksonometry, kosze na śmieci i od czasu do czasu budki telefoniczne. Różnica, jeśli idzie o odczucia względem Jedyńki, równie niezbyt znacząca - otóż w dwójce do listy przedmiotów do skasowania dochodzi jeszcze drzewo, które, trafione, nie jest w stanie przeciwstawić się naszej masie razy prędkość do kwadratu, i rozpada w chmurze wykalacek! Warto być może w tym miejscu zaznaczyć, że, natu-

ralnie, wystrój "richomy" miast różni się w zależności od tego, z której strony mamy podwójną cięgłą - w SF na pewno nie znajdziecie czerwonych budek telefonicznych, w Londynie dla odmiany na pewno nie usłyszycie palm. Można jednak i to jest naprawdę miłe, znaleźć najbardziej charakterystyczne punkty obu miast - np. w Londynie (bo w SF nie byłam - więc trudno mi coś mówić) Amorka na Piccadilly, Tower kołunę Nelsona na Trafalgar Square czy wieżę Big Ben.

Nieco lepiej jest w kwestii autek. Dodano bowiem aż 10 nowych i dorzucano parę nowych skórek do tych do których zdążyliśmy się już przyzwyczaić. Wśród nowych napotkamy m.in. New Beetle a RSi (również w barwach x-boxa!), obydwa Mini Morrisy (stary i nowy), Audi TT

(miniarni!), Aston Martin DB5, Londoner Cab

(czarna bądź w kwiatki), londyńskiego piętrusa, ale i Humvee czy - he, he, he -

samochód strażacki z naczeją, którą, w przeciwieństwie do tej na ciężarówce w Jedyńce, da się zrzucić! (To a propos ciągłego dopytywania się, "jak można ją odpalić", proszę czytelników.) Naturalnie, zupełnie tak jak poprzednio, do większości z nich, tych lepszych, dostęp otrzymujemy po zaliczeniu jakiegoś wyjątkowo nieprzyjemnego zadania



(wygranie kilku wyścigów, wykonanie któregoś z zadań w trybie kariery itp.). Nowością, jeśli już o tym mowa, jest to, że teraz również niektóre skórek również są "locked" do chwili, gdy sobie na nie zasłużymy! W sumie niby nic, a jednak miło pojeździć pacyfistycznym Hummerem! Co prawda, znacznie milej byłoby, gdyby wszystkie samochody nie zachowywały się jak jeden mąż... tj. wóz. Cóż, w czasach, gdy w symulatorach implementuje się





czteropunktową fizykę, stworzenie jednopunktowej (środek ciężkości) wydaje się odrobinę nie na miejscu... W tej bowiem chwili kręcenie bączków wspomnianego już Midtown Madness 2 jest tak naprawdę nie do zaakceptowania. Niekto powinien powiedzieć chłopakom z Angel Studios, że ludzie polubili to pancerne pudło wcale nie dla jego zwrotności?

Jeśli już o jeździe mowa: generalnie właśnie o to chodzi w tej grze... Dodać: należy wręcz nieźbyt grzecznie jeździć! W gruncie rzeczy bowiem tu na drogach istnieją dwie zasady: nie zwalniać, dopóki to absolutnie niezbędne (w trybie kariery istnieją nawet zadania, w których nie wolno jechać wolniej niż z określoną prędkością minimalną!), oraz nie dać się zezłomować przed lojchaniem do mety (co do tego ostatniego: na szczęście znacznie trudniej jest zetrzeć samochód do płyty podłogowej niż w MM:CE...). I te reguły znajdują zastosowanie w każdym z trybów gry: czy to będzie któryś ze znanych już Blitzów, Checkpointów i Circuit Race'ów, czy zupełnie nowy, lecz kilkukrotnie już wspomniany, tryb kariery (Crash Course). W tym ostatnim wsiadamy się za oczy (makabryczne, ale prawdziwe) adeptów Imperialnej Akademii Taksówkarzy, bądź "sanfranciskońskiej" Szkoły Kaskaderów. W Londynie w tym przypadku jeździ się jednym z żywych symboli Londynu: czarnym cabem, w drugim - San Francisco - znanym i lubianym Fastbackiem. Warto też nadmienić, że twórcy nie potrafili zrównoważyć poziomu trudności zadań i, poczynając od mniej więcej piątego, są one po prostu obłędnie trudne! Na tyle, że jak mniemam, bez patchów się nie obejdzie. I zaznaczam: to nie to, że nie radzę sobie z wirtualną kierownicą - jeżdżę się bowiem raczej łatwo (sytuacje zewnętrzne, czytaj: ruch uliczny, również są identyczne przy każdej próbie), lecz same warunki osiągania zwycięstw są podkręcone tak daleko, że niektórych z zadań nie sposób zaliczyć bez ok. 40 prób!

Co nie do końca?

Wersja gry, którą miałem okazję testować, była jak najbardziej finalna ("Special Gold Release"), wolno mi więc odrobinę ponarzekać. Przede wszystkim MM2 miejscami mocno chrupie. Często najlepszym sposobem wyrównania szans w wyścigu jest odpalenie gry, pojeżdżenie chwilę bez celu i dopiero za drugim podejściem podjęcie wyzwania na serio. Jak dla mnie wygląda to tak, jak gdyby engine nie został poddany takimi wyprawieniom od czasów MM:CE... - być może twórcy uznali, że sprzęt graczy zdążył już "dorośnąć" do wymagań silnika? Z drugiej strony jednak widok ze wzgórza na dachy i ulice San Francisco wart jest poniesionych nakładów na 256 MB RAM - grafika bowiem może się podobać. Nie jest to wprawdzie szczyt możliwości (zbyt dużo pozostało z pierwszego MM), jednak złudzenie żywego miasta jest nadal zupełnie niezłe.

Dźwięk? Dźwięk jest... w porządku, jednak nic w nim szczególnego. Należy jednak wskazać na coś innego, na to, że znacząco usprawniona została inteligencja komputerowych kierowców: nie zadržują się już tak często jak niegdyś na tylnym zderzaku w chwili, gdy najgrzeczniej w świecie czekamy sobie

na zielone... Z drugiej jednak strony nadal irytują przechodnie, przyskający w panice na sam widok mojego jadącego sobie spokojnie 40-tki (nie, irytujący samochodem! A szczerze pytam: ja się? Przecież to, że jadę sobie czerwonym Fastbackiem, nie oznacza, że walę, że muszę kochać miarę i miarę, kochać na śmierć!)

Podobnie też w MM2 sąg urealnionych niedoróbek, tak w warstwie engine, jak... sam nie wiem czego. Irytowały mnie na przykład niewymownie przekłamania w trudnych dla gry miejscach: na skrzyżowaniach, gdzie z dwóch pasów robi się jeden. W takich sytuacjach nie sposób wskazać, który ma pierwszeństwo, a który nie, więc, według gry, pierwszeństwo mają obaj! Problem jednak nie w tym, że te ruszające równocześnie i zamierzające zmieścić się w jednym pasie samochody się zderzają, nie. Sęk w tym, że przy takiej okazji wyłączona zostaje detekcja kolizji i zaangażowani po prostu przenikają przez siebie... Po wtóre: zaczynało być mi gorąco (w listopadzie!), kiedy kokpit czegoś takiego, np. sportowego Zucca czy Mini... nie nadążał za podwoziem!

Jakie rozumienie? Ano tak, że jechać samochodem, który właśnie wspina się ostro w górę, zwykle widzimy niebo. Zaczynając zjeżdżać, powinniśmy chyba widzieć ziemię przed sobą. Tymczasem w MM2 obraz powoli przewinie się z nieba na ziemię! Dziwne, biorąc pod uwagę, że w dużych samochodach tego problemu nie było... Jeśli zaś już o kokpitach mówimy: żał mi londyńskich gliniarzy - ich samochód wprawdzie wygląda inaczej niż te w Stanach i nawet inaczej wyje, kokpit jednak ma amerykański, a więc kierowcę ma po zupełnie niecodziennej na wyspie lewej stronie!



Co o MM2 myśleć?

Mówiąc najogólniej, Midtown Madness 2 to takie San Francisco, które byłoby całkiem do rzeczy, gdyby zasypali te deniwelujące i złomujące autka dołki... Właśnie takie wrażenie miałem grając. Zbyt wiele tu rzeczy, które tylko udają, że są ślono nowe, zbyt wiele elementów z Midtown Madness: Chicago Edition, które naturalnie zdążyły się już nieco zestarzeć. Brakowało mi również innowacji w rodzaju zadań specjalnych, a przecież mamy tu dostęp i do taksówek, i autobusów, że o uprzywilejowanych nie wspomnę... Tylko pomyśleć: ile zabawy mogłoby być w symulacji kierowcy londyńskiego policjanta...

Nie mogę jednak pozostać obojętny na wdzięki MM2: z niemałą satysfakcją zasiadłem na przykład w double-deckerze na miejscu kierowcy, by korzystając z wolności trybu Cruise (wolnej jazdy), a zarazem przestrzegając w najdrobniejszych szczegółach przepisów drogowych, krążyć po ciasnych uliczkach Soho. Z równym entuzjazmem podszedłem do starych dobrych zabaw w robenie korków-gigantów i późniejsze przebijanie się przez nie: po dachach i pod kołami, raz czy drugi... Czemu więc tylko 7? Za całokształt. Za to, że to odświeżony MM: Chicago Edition, z nowymi mapami, autkami i trybem gry, ale niepoprawionymi niedoróbkami części poprzedniej. Słowem za to, że to Midtown Madness 1.5, a nie 2.0.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Midtown

Dystrybutor:

Microsoft Poland

tel. (022) 6206924

Internet:

http://www.midtownmadness.com

Wymagania:

16 MB RAM, Windows 95

Akcelerator:

Politeczno

Plusy:

- 2 miasta: Londyn i San Francisco
- 10 nowych aut (m.in. wóz strażacki)
- tryb kariery
- ogólne wrażenie jazdy po mieście

Minusy:

- niewielki zakres taktycznych zmian
- niedoróbki
- nieprzydatny tryb multiplayer (MSN Zone, ech...)

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

*Istnieją serie długie ni-
czym łańcuch i właściwie
nie sposób orzec,
czy w jakiej prze-
widzialnej przy-
szłości nastąpi
ich koniec. Do-
łatek należy z
pewnością seria
gier, realizowa-
nych przez różno-
niekiedy grupy i
liczne, bazujących na
pomysle Gene Roden-
berry'ego i cyklu napisu-
nych przezeń książek pod
wspólnym tytułem Star Trek. Za-
stanawiałem się kiedyś nad źródłami
jej popularności i, prawdę rzekłszy, nie
umiem ich określić. Dobrze byłoby jednak je odkryć... wtedy sami
moglibyśmy napisać i zrealizować coś równie dochodowego.*

El General Magnifico

Seria nie zawodziła przede wszystkim dzięki swojej niezwykle oryginal-
ności. Rodenberry wcale nie jest najwybitniejszym twórcą fantastyki
(w kategoriach literackich postawiłbym go obok pani Barbary Cartland
czy naszego Miszkowiny). Późniejsze nieco filmy z Leonardem Nimoyem i
Williamem Shatnerem (i ich kontynuacja z Patrickiem Stewartem) też nie
zaliczają się do arcydzieł gatunku. Choć niełatwo byłoby orzec, które filmy
są arcydziełami fantastyki, to znacznie łatwiej jest wskazać te, które z pew-
nością nimi nie są - i nikt chyba nie będzie się spierał, że do tych ostatnich
zaliczyć należy wszystkie filmy z serii Star Trek, a trochę już ich było.

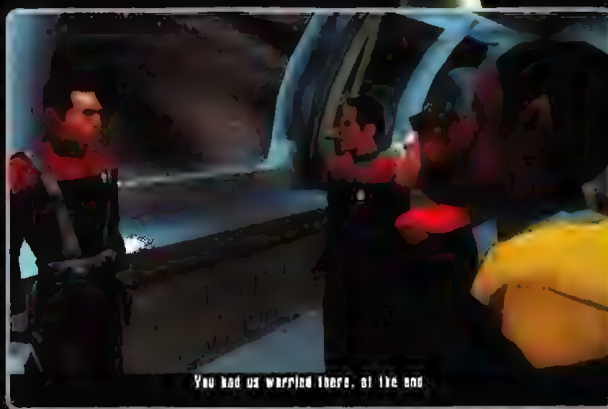
Tak czy owak, lada moment na półkach sklepowych pojawi się najnowsza
gra z serii - Star Trek Voyager: Elite Force, dzieło połączonych zespołów Ac-
tivation i Raven Software.

Jest to klasyczna gra FPS, w której
elementy akcji przeplatają się z
przygodowymi. Oparto ją na silni-
ku graficznym (engine), który opra-
cowano na potrzeby "Klejka", więc
na przeciętnym sprzęcie chodzi zup-
pełnie poprawnie (sprawdzałem,
więc wiem, co piszę). Sam pomysł
gry jest dość prosty - podczas po-
wrotnej podróży z rubieży kosmosu
członkowie załogi Voyagera wspólnie
z tajnym statkiem dostali się - zwa-
bieni fałszywym wezwaniem o po-
moc - w jakieś osłabłe pole wysy-
lające energię, otaczające gigantyczne
kosmiczne cmentarzysko starych

(co nie znaczy martwych i niezamieszkałych) wraków.
Miejsce owego otoczone jest dość ponurą sławą i w ko-
smicznych locjach nazywa się je Kuźnią (The Forge).
Jako że silniki Voyagera słabną z każdą chwilą, trze-
ba znaleźć alternatywne źródło energii. Co - przy-
najmniej na pozór - nie powinno być trudne, po-
nieważ choćby z pokładu Voyagera widać inne
uniemożliwione statki - gdzieś, u licha, powin-
no się znajdować coś przydatnego. Co praw-
da widać też złowrogie szescian Borgów - ale
tudno, kto nie ryzykuje... (ten w ciupie nie
siedzi). Dowodząca Voyagerem kapitan Ja-
neway zdejmuje sobie sprawę z faktu, iż jedyną
możliwością uratowania skóry jest wysłanie
do akcji zespołu Ryzykantów (Hazard Ops).
Jest to elitarna, starannie dobierana grupa do-
żadan specjalnych, dowodzona przez poruc-
nika Tuvoka. Obciążony misją ratowania tyl-
ków swoich towarzyszy ruszasz działo do
walki. Rozwój wydarzeń pokaże, iż napraw-
dę chodzi jednak o coś innego...

Wiecie, doszedłem do wniosku, że nie ma w
tym niczego prawdziwie nowego - ratowanie
Galaktyki trafia mi się (wam zresztą chyba też)
kilka razy w roku, ale miłe jest to, że twórcy gry
ciągle na nas liczą.

Animujesz członka zespołu Hazard Team, eliame-
go oddziału przeznaczanego do działań w takich
własnie sytuacjach. Kierowany twoją wolą cho-
rąży Alexander Munro (lub chorąża Alexandra
Munro - masz możli-
wość wyboru "pej"
animowanej przez
ciebie postaci,
ale w niczym nie
wpływa to na
dalszy rozwój



You had us worried there, at the end



akcji) nie od razu jednak bierze się do roboty. Bo na początku sytuacja wygląda zgoła inaczej, niż to przed chwilą przedstawiliśmy. Po przebrnięciu przez trzy pierwsze misje dowiesz się z niemalym zdziwieniem, że brałeś udział w treningu, a prawdziwa zabawa dopiero się zacznie... No tak, zapomnieliśmy, że wszystkie gry Activision z serii Star Trek zaczynały się misjami treninowymi - niekiedy (jak tym razem) dość sprytnie zamaskowanymi.

Gdy uporasz się z treningiem, zaczyna się Zabawa Na Cały Gwizdek.

Jako w zasadzie dość typowa strzelanka FPP, z wszystkimi zaletami tego typu gier, gra nie poraża niczym rewelacyjnie nowym, ale też i nie zawodzi. Otrzymujemy dokładnie to, czego się spodziewaliśmy w znanym już nam skądinąd sosie. Wiadomo, czego się możemy spodziewać po posiadanej przez członków Hazard Team broni, wiadomo, jak jej używać. Niektóre z rusznic są dobre na większe odległości, inne bardziej się przydają do walk z bliska. Są wreszcie granatniki (Grenade Rifle), które mogą przerobić na czerwone

Klasyczna gra w konwencji FPP, podlana sosem Star Treka, z wszystkimi zaletami tego typu gier. Nie poraża niczym rewelacyjnie nowym, ale też i nie zawodzi. Otrzymujemy dokładnie to, czego się spodziewaliśmy.

planety większe grupy nieprzyjaciół - co usilnie, dla efektów wizualnych, zalecam. Dodatkowym atutem członków Hazard Team są ich kombinatoryjne (Hazard Suit) - dzieło niezmordowanego i pomysłowego komandora - porucznika Tuvoka. Kombinatoryn taki potrafi niemal wszystko - dzięki adaptowemu magnetycznemu (cokolwiek by to znaczyło) pobiera energię z terminali, doładowuje broń, ma też wbudowany bufor transportera (pozwalający na przenoszenie znalezionych przedmiotów do bazy, a w razie potrzeby natychmiastowe ich wydobywanie do użycia) - człowiek siedzący w takim kombinatorynie w niektórych sytuacjach wydaje się zbędnym dodatkiem. Na pokłady wrogich statków Munro dostaje się, korzystając ze słynnego okrzyku "Energize!", w tenże sposób powraca do Voyagera. Wszystko to sprawia, że trekkiści powinni w tej grze poczuć się bardzo swojsko.

Jednym z elementów wyróżniających grę spośród wielu innych strzelanek FPP jest to, że nie wszystkie misje polegają na przemierzaniu wrogich pomieszczeń i rozwalaniu wszystkiego, co się niesz. Kilka misji zasadza się na znalezieniu pewnych konkretnych przedmiotów - a wtedy trzeba się skradnąć wśród wrogów niczym Wiewiółka. Misje te zresztą są szczególnie trudne - i satysfakcjonujące! (Wymordowanie wszystkich wrogów oznacza po prostu, że mamy od nich lepszą broń, ale przechytrzenie nieprzyjaciela to sprawa wcale inna; okazuje się, że jesteśmy od niego sprytniejsi, co daje znacznie większą uciechę). Wyrzekanie w milczeniu na to, aż wróg odwróci się od nas tyłem, po to tylko, by podjąć (nie podbieć!) kilka kroków, a potem znów dawanie nura za pokład i zamieranie w bezruchu wymaga sporej cierpliwości - i zdolności przewidywania. Trzeba też przyznać, że twórcy gry wykazali sporą wyobraźnię przestrzenną - gwiazdoloty wrogów pełne są rozmaitych dziur i (ko)myszy, rzadko też zdarzały mi się sytuacje, w których do jakiegos pomieszczenia można było się dostać tylko jedną drogą. Alternatywność rozwiązań jest tym, co w rozmaitych grach cenę bardzo wysoko. Inną ciekawą cechą tej gry jest to, że nie wszystko się toczy gładko jak kula po stole bilardowym. Przyjdzie ci pogodzić się z faktem, że niektórzy z twoich towarzyszy zginą - a tobie pozostanie tylko na koniec gry spełnić toast za tych, co oddali życie by bronić życia (niezbyt plwicie kiedyś poczętego).

Gra ma dość przyjazny interfejs, informujący uczestnika w każdej chwili o stanie jego zdrowia, ilości amunicji, stanie opancerzenia, a ponadto ma wbudowany bardzo pomocny celownik, który w wielu sytuacjach identyfikuje dla ciebie cele.

Podczas całej zabawy zetkniesz się z innymi członkami zespołu Hazard, którzy posiadają dość ciekawe umiejętności. Niekiedy cie nimi zaskoczą. Są wśród nich telepaci, znakomici strzelcy, technicy i saperzy. Wszyscy razem tworzą niezwykle skuteczny w działaniu zespół. W jednej z misji zespół Ryzykantów wesprze - Siódma z Dziewięciu - dama, która niedawno jeszcze była Borgiem (a właściwie chyba Borginią? Borginietką? - nie mylić ze szwedzkim i słynnym ongiś tenisistą, który też miał rakietę i potrafił niezłe przywalić z woleja czy innego "bekhendu"). Jest to osoba sprawną i odporną, która wiele potrafi.

Jeśli idzie o wrogów, z jakimi się zetkniesz, to będzie nimi Borg (w stosunku do Borga czort wie, czy należy używać liczby pojedynczej, czy mnogiej), ale pod koniec gry i Borg cie (zmianą frontu) zaskoczy. Poza Borgiem zetkniesz się z Etherianami (co prawda nie bardzo wiadomo, czy są naszymi wrogami, czy nie), Zbieraczami (Złomiarzami), Zniwiarzami i prze-
rażającymi Rozdzieraczami. No, oczywiście będą i rozmaite pomniejsze przyjemności. Na koniec zaś staniesz wobec prawdziwego Ułtrapienia Światów.

Kata Bożej Ziemi, spadkobiercy wiedzy Starożytnych, któremu totalnie odbiło - a nazywa się Vohrsath i wygląda tak, jak się nazywa (wymów głośno jego imię, tylko się nie pomył :)) - jak skrzyżowanie czerwonej ośmiornicy z taką ostrygą. Ale miejmy nadzieję, że sobie poradzisz.

Oprawa graficzna jest na zupełnie przyzwoitym poziomie - nie poraża urodą, jak EA K.K.2, ale też nie na tym chyba twórcom zależało. Interfejs w zasadzie przypomina znane nam dotychczas z innych gier serii, co uważam za zaletę. Gra oferuje rozmaite stopnie trudności: od łatwego (Cadet) do naprawdę trudnego (Expert). Muzyka w grze jest całkiem niezła - choć bywają misje, w których radzę ją wyłączyć i skupić się głównie na dźwiękach (właścicielom lepszego sprzętu, umożliwiającego stwarzanie wrażenia przestrzenności, na pewno będzie łatwiej, jeżeli zwrócą uwagę na strony, z których dochodzą odgłosy rozmaitych kroków).

Dla porządku dodać jeszcze należy, że uruchamiając STV:EF, otrzymujemy w zasadzie dwie gry. Jedną jest opisana wyżej przygodówka z elementami akcji, drugą natomiast (Star Trek Holomatch) jest po prostu rodzajem treningu na holowizyjnym symulatorze rozmaitych sytuacji, podczas którego możesz zapoznać się z możliwościami wszelkich dostępnych w grze broni i przeciw-
czyć ich używanie. W tym trybie nie trzeba za wiele myśleć - po prostu bierziesz w łapy, co los ci zdarzy, i przeszedz przed siebie, nie odejmując niemal palucha od spustu. Znakomity sposób na odciążenie np. szkolnych niepowodzeń. Uruchamiając Holomatch zyskujesz też możliwość gry w sieci, ale z powodu lajdackich opłat za korzystanie z netu ten tryb zalecam jedynie tym, co są najbliższymi krewnymi jakiegos arabskiego szejka, rosyjskiego Ojca Chrzestnego, bankiera z Nowej Anglii lub Billa Gatesa. Gra w sieci jest znacznie urozmaicona "sprzętowo" - poszerza się zestaw możliwych do użycia broni, no i co człowiek za wroga - to człowiek, nawet jeśli w grze udaje np. Borga :)

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Activision, Raven Software
Dystrybutor:
L.F.M.
tel. (022) 6426155
Internet:
<http://www.ravensoft.com>
Wymagania:
Win 95/98 lub NT 2000, P II 233
64 MB RAM, karta graficzna 4 MB, So-
und Blaster G4
Akselerator:
100

Plusy:
• dobra grafika
• ciekawe efekty dźwiękowe

Minusy:
• mało oryginalne podejście do tematu



Wydaje ci się, że jesteś najlepszym pilotem pod słońcem i niestraszy ci żaden śmigłowiec. Latałeś już AH-64, Mi-25 Havoc, Eurocopterem i nawet naszym pocztowym Sokółem. Jeżeli tak jest w rzeczywistości, proszę bardzo, zgłoś się do punktu rekrutacyjnego US Coast Guard, tam permanentnie cierpią na brak wykwalifikowanych oblatywaczy.

LEGION

Wreszcie zostaliśmy obdarzeni symulatorem o typowo pacyfistycznym charakterze. Żadnych rakiet naprowadzanych laserem na cel, działek, które pluja ołowiem z szybkością sześciu tysięcy kul na minutę, żadnych SAM-ów, Scudów itp. Pozostaje tylko śmigłowiec uzbrojony w wyciąg drabinkę, szelki i kosz oraz nurek zajmujący miejsce należące dotychczas do strzelca pokładowego. Prawdopodobnie osobnicy, którzy preferują symulacje maszyn służących do zabijania, w tym momencie przewracają już stronę, zapewniam jednak, że ci, którzy tego nie robią, niczego nie pożałują.

Search and Rescue 2 jest symulatorem, dzięki któremu możemy zająć miejsce za sterami HH-65 Dolphin, śmigłowca będącego na wyposażeniu amerykańskiej straży wybrzeża (US Coast Guard). Do tej paramilitarnej formacji należy zapewnienie szczelności i bezpieczeństwa amerykańskich granic morskich. Brzmi to dość poważnie i może kojarzyć się z użyciem broni i przemocy. Nic z tych rzeczy, gdyż jest to jednostka nieuzbrojona, nastawiona na niesienie pomocy każdemu, kto znajdzie się w niebezpieczeństwie (coś jak ratownicy ze "Słonecznego patrolu",

ale nie w takich ładnych strojach kąpielowych).

Stąd, zasiadając za sterami śmigłowca, tym razem lecimy ratować ludzkie życie, a nie je odbierać. Jako pilot stacjonujemy w jednej z baz USCG w południowo-zachodniej części Stanów Zjednoczonych, pozostając dyspozycyjnym 24 godziny na dobę, gdyż misje generowane na bieżąco przez komputer odbywają się tak w dzień, jak i w nocy. Latać możemy w dziesięciu najczęściej spotykanych scenariach

Ameryki, od wielkiego miasta usianego drapaczami chmur, po Wielki Kanion, delcie rzeki czy też Góry Skaliste. Jak widać, straż wybrzeża to BARDZO szerokie pojecie. Coś jak "sprawy wewnętrzne" w dawnym ZSRR, które, jak wiadomo, obejmowały 3/4 świata i jeszcze trochę.

Wspominałem, że komputer generuje poszczególne misje. Możliwość ta została bardzo pozytywnie przeze mnie odebrana (nie ma szans na trafienie identycznego zadania), podnosi ona bowiem realizm symulacji. Zastosowana została w trybie kampanii, gdyż pojedyncze misje służą bardziej nauce pilotażu i zapoznaniu się z lokacjami, w których będziemy się poruszać. W obu dostępnych trybach mamy wpływ na wszystkie czynniki dotyczące realizmu lotu. Definiując poziom trudności możemy określić porę dnia, pogodę i położenie w momencie startu. Rozpoczynając kampanię musimy zdecydować, czy nasz śmigłowiec może ulec awarii i rozbić się najwyżej po spotkaniu z podłożem lub innym elementem krajobrazu, czy też będzie niezniszczalny. Wybór ten może zwolennikom symulacji wydawać się herezją, jednak stopień trudności sterowania śmigłowcem jest tak wysoki, że opcja ta jest niezbędna zarówno dla zagorzałych, jak i początkujących "symulantów".



Rozpoczynając karierę pilota straży wybrzeża, musimy zdecydować również o tym, czy nasz pilot ma być śmiertelny, czy też nawet najbardziej spektakularne katastrofy nie zrobią na nim większego wrażenia. Naturalnie o wiele bardziej satysfakcjonująca jest pierwsza wersja. Podejmując się poszczególnych misji, zdobywamy punkty doświadczenia, które decydują o naszym miejscu w rankingu i dają szansę na otrzymanie bardziej ambitnych, a przez to trudniejszych zadań. Na naszą pozycję wpły-



wają również punkty karne, które możemy otrzymać za różnorodne wykroczenia popełnione w trakcie wykonywania misji. Może to być zbyt późno schowane podwozie albo lot z dużą prędkością z wywieszonym na zewnątrz nurkiem. Aby nie popełniać błędów, musimy uzbierać się w cierpliwość i wykonywać wszystkie czynności w określonej kolejności i odpowiednim czasie. Najlepiej wstrzymać się przed pochopnym działaniem do momentu poinformowania nas przez drugiego pilota o potrzebie wykonania określonych czynności.

Specyficzny charakter symulatora decyduje też o tym, że niewykonane zadanie nie tyle nie musi, ale wręcz NIE MOŻE zostać powtórzone. Czas i wydarzenia idą naprzód i jakkolwiek porażka może zostać zmasowana powodzeniem kolejnej, ale już zupełnie odmiennej misji. Jak w życiu, ważne są intencje. Jeśli nie udało się uratować rozbitków, nie oznacza to, w określonych sytuacjach, że zadanie nie zostało wykonane. Może się bowiem zdarzyć tak, iż szereg czynników zewnętrznych (wysokie fale, wiatr itp.) uniemożliwi akcję ratunkową. Za akcję, w której nie osiągnięto się założonego z góry rezultatu, również można otrzymać punkty i zyskać uznanie, jeżeli wszystko zostało wykonane zgodnie z regulaminem. Po prostu - zrobisz wszystko, co w twojej mocy, brawo! A że os nie pozwolił ci uratować tych ludzi - tak bywa...

Miejsce naszych działań w poszczególnych misjach zostało ograniczone. Jakkolwiek próba "przedarcia" się poza wyznaczony obszar działań kończy się drastycznym cofnięciem do oznaczonego punktu. Mało to realistyczne - lecz spowodowa-

Wtedy w zależności od tego, czy mamy wystarczającą ilość paliwa i czy w ogóle utrzymujemy się w powietrzu musimy od nowa zacząć żmudne ustawianie śmigłowca nad celem.

W trakcie misji można naprawdę odnieść wrażenie prawdziwości wydarzeń, w których bierzemy udział, w związku z wspomnianą wcześniej dbałością o szczegóły wizualne i interaktywne zachowania załogi, a przede wszystkim w związku ze złudzeniem oddziaływania w zespole. W czasie lotu, a właściwie jeszcze na ziemi w bazie jesteśmy zasypywani radiowymi informacjami dotyczącymi prognozy pogody, stanu poszczególnych urządzeń czy nawet radami odnoszącymi się do optymalnego ustawienia śmigłowca nad celem.

Do tego dochodzi różnorodność obrazów odniesionych przez uratowanych rozbitków (około trzydziestu odmian uszczerbków na zrośnięciu), którzy mogą mieć połamane kończyny, atak serca lub wiele innych przypadłości, normalnych w tak niebezpiecznych sytuacjach. Sposób ich transportu i opieki w trakcie lotu do najbliższego szpitala zależy od nas i panujących warunków pogodowych. Trzeba ostrożnie podejmować decyzję, jako że delikwenci lubią wyzłonić ducha "w zaciszu" naszego śmigłowca. Zdradzę tylko, że niejeden raz będziecie zmuszeni złamać rozkazy i zmienić trasę lotu, pozostawiając jednych rozbitków na pastwę losu, aby uratować życie innym. Jak widać, nie jest łatwo być pilotem USCG.

Mimo specyficznego charakteru, Search and Rescue 2 pozostaje symulatorem, więc nie mogę pominąć kwestii sterowania i, co za tym idzie, odwzorowania realizmu lotu. HH-65 Dolphin w rzeczywistości jest śmigłowcem łatwym w obsłudze ze względu na charakter działań, do jakich został zaadaptowany. Łatwość obsługi nie oznacza wcale, że lata się nim bez problemów. Większość amerykańskich pilotów wojskowych ma niewielkie szanse na to, aby zostać pilotem tego śmigłowca w tej formacji. Dlaczego tak jest, przekonacie się już po pierwszej próbie zawisnięcia nad małym jachtami targanym falami wywołanymi wiatrem o sile 9 lub 10 stopni w skali Beauforta. Twórcy gry, nie idąc na jakiegokolwiek kompromis, postanowili dokładnie odwzorować wpływ czynników zewnętrznych na zachowanie się maszyny zarówno w powietrzu, jak i na ziemi. Dla osób nie posiadających dobrego joja nie rzuca to najmniejszych nadziei na przyjemną grę. Każda misja, nawet w trybie arcade, to robota dla aptekarza lub zegarmistrza. Nie wolno zapominać, że nie chodzi tu o ostrzelanie wrogich czołgów z odległości kilku kilometrów, ale o zawisnięcie nad niewielkim celem, który, niestety, nie jest nieruchomy. Liczy się każdy centymetr, a pogoda i sam rozbiłek niczego nam nie ułatwia.

Gra w zamyśle jest bardzo ciekawa i zasługuje na uznanie chociażby ze względu na pionierskie wykorzystanie idei symulacji maszyn latających. Poza tym doskonałe opracowanie strony graficznej, dbałość o szczegóły i realizm nie pozwalają powiedzieć na jej temat złego słowa. A poza tym jej ściśle pokojowy charakter...

Ocena:

7

Demo na CD 11/00



nie dużą dbałością o szczegóły elementów krajobrazu, celów, nad którymi mamy latać, jak i samego śmigłowca. Ofiary katastrof, rotor i inne ruchome urządzenia śmigłowca są bardzo starannie animowane, aby w jak największym stopniu wywołać złudzenie realizmu. Duża swoboda kierowania pilotem, który ma wręcz nieograniczone możliwości rozglądania się po terenie wokół śmigłowca, pozwala zobaczyć nam nawet drugiego pilota. W odróżnieniu od innych symulatorów nie pozostaje on bierną figurką, gdyż sprawia wrażenie zajętego obsługą przydzielonych mu urządzeń (czasami odnosiłem wrażenie, że się uśmucha i puszcza do mnie oko - hm, jakiś dziwny czy co?).

Skoło wspominałem o innych członkach załogi, nie mogę pominąć ludzi odpowiedzialnych za obsługę wyciągu. Po dolecaniu na miejsce akcji ratunkowej możemy, a wręcz musimy przełączyć się na stanowisko obsługi wyciągu. Do nas należy otwarcie drzwi, podwieszenie na wyciągu odpowiedniego urządzenia (człowieka) i opuszczenie go we współpracy z pilotem jak najbliżej celu. Sprawa nie jest łatwa, gdyż ofiary kataklizmów nie zachowują się biernie. Jak wspominałem, są one doskonale animowane (machają rękoma, ich uderzenie jest targane przez podmuchy wywołany pracą rotora), a ponadto w takim samym stopniu jak helikopter są narażone na czynniki zewnętrzne. Często zdarzają się sytuacje, gdy wydaję nam się, że rozbiłek już jest w pasach bezpieczeństwa lub w koszu, a niespodziewana fala lub podmuch wiatru odrzucają go na wiele metrów od śmigłowca.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

InterActive Vision

Dystrybutor:

InterActive Vision

Internet:

http://www.lavision.com/sarg

Wymagania:

P 233 04 MB RAM, Win 95/98/00

CD-ROM

Akcelerator:

niekonieczny, ale polecamy

Plusy:

- ciekawy pomysł
- nikogo nie trzeba zabijać
- doskonały realizm sytuacji
- uśmiechnięty drugi pilot

Minusy:

- niesamowita trudność pilotażu
- bez joja ani rusz

BATTLESHIP

SURFACE THUNDER

BATTLESHIP SURFACE THUNDER

*Ran, bogini morskich toni w mitologii skandynawskiej, zatapiała statki, natomiast żeglarzy wciągała na dno. Być może w dni, gdy żaden żeglarz nie chciał wypłynąć na morze, zabawiła się grą w okręty i to właśnie jej zawdzięczamy tę popularną grę planszową. W każdym razie chyba każdy pamięta te chwile, gdy w zaciśniętej ławki rozgrywało się z kolegą wielkie bitwy morskie, które urozmaicały monotonię lekcji. Technika idzie jednak do przodu i zamiast długopisu oraz kartki papieru możemy wybrać komputerową wersję gry, by tym razem zabić czas na lekcjach informatyki.**

Inquisitor

Battleship Surface Thunder to właściwie dwie gry w jednej. Oprócz klasycznej gierki na płytce znajduje się również ciekawa gra 3D, w której wcielisz się w kapitana pływającej jednostki ratowniczej (o czym za chwilę). Gdy płytka z "okrętami" trafiła do moich rąk, zastanawiałem się przez chwilę, co można jeszcze w tak prostej grze wymyślić. Okazało się, że sporo. Po odpaleniu Battleship zaskoczyło mnie przede wszystkim ciekawe i dynamiczne intro. Prując morskie fale, szare kadłuby krążowników, plujące ogniem działa pokładowe. Huk wystrzałów eksplozji sprawił, że musiałem nalać wody do wan-

ny i zatopić moją ulubioną gumową kaczką (sorry, Jedi, wiem, że to boli). Dopiero, gdy spoczęła na emaliowanym dnie, uspokoiłem się na tyle, że ponownie mogłem zasiąść do komputera.

W menu gry możemy wybrać trzy rodzaje rozgrywki. Trzeba też podjąć męską decyzję i określić poziom trudności (trzy stopnie). Aby zostać kapitanem, nie musisz wcale zaczynać od majtka, jednak warto początkowo popróbować sił z komputerowym przeciwnikiem na niższym poziomie. Gra rozgrywa się na planszy 6 x 6, 8 x 8 i 10 x 10 pól. Jeżeli stwierdzisz, że komputer jest za słaby, możesz rzucić mu kłode pod nogi. Trik polega na tym, że istnieje możliwość wyboru dwóch wielkości planszy w jednej grze. Oznacza to, że twoje statki zostaną ukryte na wielkim obszarze morza 10 x 10, natomiast flota przeciwnika będzie umieszczona w sadzawce 6 x 6 oczek. Z tej ewentualności jako oficer, stary wyga i wilk morski na pewno nie skorzystasz, ale warto o tym wiedzieć.

Classic Battleship to aż trzy rodzaje gry. W pierwszym z nich (classic) zabawa toczy się według starych, znanych wszystkim reguł. Wystrzał za wystrzałem aż do czasu, gdy jeden z zawodników pierwszy zatop wszystkie okręty floty przeciwniej. W salvo zasady są nieco inne. Zawodnicy oddają po kilka strzałów. Ich liczba jest uzależniona od celności. Każde trafienie oznacza o jeden strzał więcej w kolejnej salwie. Analogicznie, jeśli nie mamy żadnych trafień, liczba wystrzałów spada do jednego. W trzeciej grze, volley, celne strzały są także nagradzane. Trafienie daje kanonierowi jeszcze jeden strzał. Dostanie ich dokładnie tyle, ile będzie miał celnych trafień. Zabawę można rozmaćić wybierając - za miast komputera - żywego przeciwnika. Do wyboru mamy tradycyjne protokoły mult: TCP/IP, LAN, IPX. Jeżeli jednak będziesz chciał zmierzyć się z przeciwnikiem na osobnych kompach, to marnie problem. Konieczne są dwie płytki z Battleship, co nie jest dobrym rozwiązaniem.

Battleship to gra 3D, tak więc plansza, na której rozgrywa się bitwa morska, nie wygląda jak starożytny program szachowy. Zamiast tego widzimy kawał morza (w rzucie izometrycznym), na którym zaznaczona jest symboliczna szachownica oraz trójwymiarowe modele okrętów. Te ostatnie rozmieszczamy oczywiście sami, chociaż można również skorzystać z gotowych schematów (klikaniasie do wyboru).

Przy okazji warto wspomnieć o pewnej cesze gry, która mocno daje się we znaki. Jeśli wycierzemy wyższy poziom trudności, komputerowy przeciwnik wyraźnie podgryza bank schematów ustawień statków. Jeżeli uda mu się już trafić w jakąś jednostkę, kolejne pociski lecą niemal bezbłędnie w obszar, gdzie znajdują się nasze statki. Przegrywałem z komputerem dopóty, dopóki nie zrezygnowałem ze schematycznych ustawień statków - sam nie rozkładałem ich na planszy.

Battleship Surface Thunder to gra przyjemna i lekka jak morska plansza. BST jest grą 3D - i są to właściwie dwie gry w jednej. Oprócz klasycznej gierki (w okręty - w kilku odmianach) na płytce znajduje się również ciekawa gra 3D, w której wcielisz się w kapitana pływającej jednostki ratowniczej.

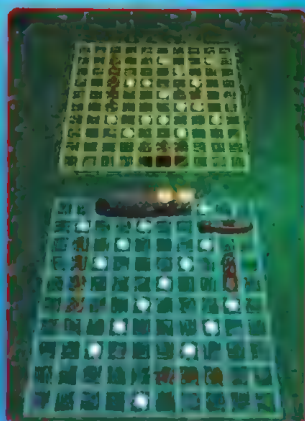




Po celnym wystrzale na statku wybuchł pożar, natomiast topione jednostki symbolizują straty ratunkowe. To właśnie one stały się pretekstem do powstania Arcade Battleship, czyli dodatkowej gry, którą przygotowali dla nas szefury lądowe z Meyer/Glass Interactive.

Arcade Battleship przypominało mi ostatnie Micromachines, gdzie w kilku misjach ścigamy się motorówką w wąskich, niebezpiecznych kanałach. W AB jest bardzo podobnie, jednak cel misji to nie zwycięstwo w wyścigu, lecz uratowanie rozbitków. Zadania są zresztą różnorodne, tak że wyławianie topielców stanowi częstokroć jedynie wątek poboczny (można jednak dostać za nie wiele pożytecznych gałgętów). W kolejnych misjach będzie trzeba zniszczyć osłonę radarową wroga czy też zrobić mu coś a la Pearl Harbor. Zadania są naprawdę dobrze pomyślane i mimo, że produkt nie należy przecież do szczególnie wyrafinowanych i skomplikowanych, gra się wyjątkowo dobrze.

Nasza fajba to ciężki krążownik, uzbrojony w baterię dział na lewej i prawej burcie oraz w pojedyncze armaty na dziobie i rufie. W trakcie misji nie ma czasu na obserwowanie ogników św. Elma. Niemal każdy fragment wybrzeża obsadzony jest przez artylerię wroga. Początkowo są to stosunkowo małe działa, lecz później zmieniają się one w armaty, przy których Gruba Berta byłaby dziecinną zabawką. Dodatkowym utrudnieniem stają się również jednostki wroga: torpedowce, lotniskowce, łodzie podwodne, myśliwce, bombowce, sterowce itd. Aby je unicestwić, konieczne będzie właściwe wyposażenie statku. Amunicja do dział nigdy się nie kończy, ale pociski typu ziemia-powietrze są już reglamentowane. Ograniczoną ich liczbę dostaniemy jedynie wówczas, gdy znajdziemy huśtającą się na falach skrzynię. Pocisków tych należy używać bardzo oszczędnie, bowiem tylko one mogą się uporać z eskadrami myśliwców, bombowców i sterowców.



Inne gadżety, jak np. dopalacz lub pancerze, uzyskamy, jeśli zniszczymy flotylie wroga, osiągniemy założony cel misji itp. W trakcie realizowania zadań trafimy również do stref szczególnie chronionych. W tych wyjątkowo niebezpiecznych obszarach nasz statek może przejść pewną metamorfozę. Ze statku nadwodnego nasza jednostka zmienia się w okręt podwodny (!). W takim wypadku nie grozi nam co prawda wroga artyleria, ale za to musimy szczególnie uważać na pola minowe oraz bomby głębinowe, wyrzucane z samolotów i okrętów. Dodatkowym utrudnieniem są również wrogie jednostki podwodne, które atakują nasz statek torpedami. Należy więc być niezwykle ostrożnym, doskonale manewrować łodzią i umiejętnie gospodarować amunicją.

Battleship Surface Thunder to gra przyjemna i lekka jak morska piana. Tytuł sam się zresztą doskonale broni - wystarczy, że uruchomicie demo, a sami się o tym przekonacie. Siadając przed komputerem, możecie być pewni, że zakotwiczycie się na wiele godzin. Choroba morską na pewno nie grozi, jednak dla dobra kręgosłupa poproście rodzinę o koło ratunkowe. Ahoj!

* Zachęta do obijania się na lekcjach nie jest oficjalnym stanowiskiem redakcji, a jedynie własnym widzimisię recenzenta.

BATTLESHIP
SURFACE THUNDER

INFO • INFO • INFO

Producent:
Meyer/Glass Interactive
Dystrybutor:
Hasbro Interactive
Internet:
<http://www.hasbrointeractive.com/>
Wymagania:
P 200 MMX, 64 MB RAM
Windows 95, 98
Akcelerator:
wskazany

Ocena:

8

Plusy:

- świetna gra arcade
- klasyczne "okręty" w 3D
- oprawa muzyczna
- fajna grafika

Minusy:

- rozległa siełkultura

JET FIGHTER IV
FORTRESS AMERICA

PLAY

ma

MISSION

FAIR

WUJEK SAM MA KŁOPOTY?



w Premier League Stars 2001 wyglądają, jakby były stworzone przez szalonego małolata. Zwariowane kolory i czcionka, sylwetki zawodników do złudzenia przypominające sławne klocki lego, ikony porozmieszczane bezładu i składu. Co to ma znaczyć? Rozpocząłem sezon i po kilku minutach pierwszego spotkania zajarzyłem, czym kierowało się EA Sports, wydając Premier League Stars 2001. Jak sami dobrze wiecie, twórcy serii FIFA od początku dążyli do stworzenia perfekcyjnej symulacji piłki nożnej. Powiedzmy, że udało im się to prawie, w stu procentach, ale realizm nie zawsze idzie w parze z dobrą zabawą i kilka ostatnich piłek kopanych spod znaku EA Sports było mniej lub bardziej nudnawych. Do podobnego co ja wniosku doszli widocznie sami autorzy - Premier League Stars 2001 to zdecydowana odskocznia od stylu FIFA. W tej grze mamy hektolitry miodu, a realizm schodzi na dalszy plan.

Tryby rozgrywki są praktycznie takie same, jak rok temu: mecz towarzyski, sezon, własna liga, edytor pozwalający na stworzenie własnego zespołu oraz trening. Identyczne są również zasady sezonu, czyli po każdym meczu obu zespołom przyznawane są "gwiazdki", które później można rozdysonować wśród piłkarzy, poprawiając tym samym ich umiejętności. Tym, którzy nie widzieli zesłorocznej Premier League Stars, podpowiadam: gwiazdki otrzymujemy za zwycięstwo, za grę fair play, za strzelone bramki itd. W sumie cieszę się, że system "gwiazdek" nadal funkcjonuje, bo to znakomity pomysł. Opcje menedżerskie tradycyjnie już EA Sports potraktowała po macoszemu, ale jakos w przypadku Premier



Szefowie EA Sports nie należą do litościwych ludzi. Co kilka-kilkanaście miesięcy na półki sklepów trafiają gry sportowe, które wzbudzają zachwyt u graczy, a u konkurencji bezsilność. Serie FIFA, NHL i NBA od wielu lat są bezkonkurencyjne. Ale to ciągle jednak nie wystarcza właścicielom EA Sports. Aby pognać konkurencję, wymyślają co rusz nowe serie sportówek.

Bambino de Bodom

Wreszcie w tym roku poznaliśmy nową piłkę kopaną sygnowaną logo EA Sports, o wdzięcznym tytule The F.A. Premier League Stars 2000. Nie była to zła piłka, lecz niestety zbyt przypominała FIFA, a tym samym szybko się nudziła. Stare przysłowie



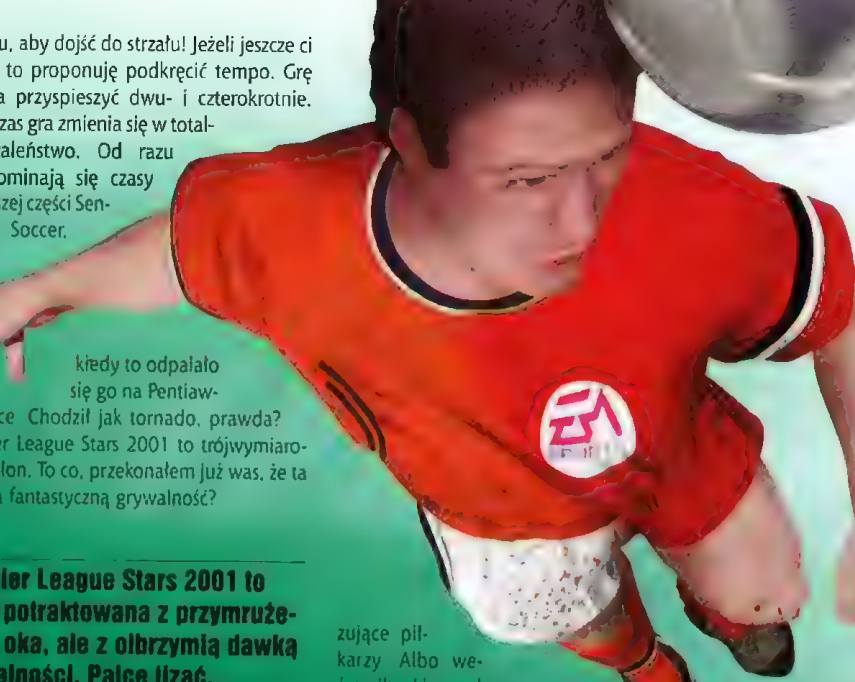
U góry: Wreszcie w EA Sports stworzyła piłkę, w której najważniejsza jest zabawa.

Sports opuściło Euro 2000, a za kilka tygodni ukaże się FIFA 2001. Gra w trzecią, bliźniaczo podobną, piłkę nie należy do przyjemności. Nie bardzo wiedziałem więc, o co chodzi EA Sports? Zrozumiałem to w chwili po zainstalowaniu Premier League Stars 2001. Menuisy wprowadziły mnie w osłupienie. W każdej grze są one przygotowane z maksymalną starannością, a



mówi: "niedaleko pada jabłko od jabłoni", i to podobieństwo nie powinno nikogo dziwić. Pojawienie się w redakcji Premier League Stars 2001 nie wprawiło mnie w euforię. Nie cieszyła mnie konieczność zmierzenia się z klonem FIFA. Wszak w tym roku stajnię EA

League Stars mi to nie przeszkadza. Skoro jest to piłka wybitnie nastawiona na rozrywkę, to nie ma znaczenia, jakie ustawienie wybierze i czy zagrymy ofensywnie bądź defensywnie. A gra się całkiem inaczej niż w FIFA. Męzko przypominają spotkania rozgrywane na podwórku przed blokiem, a nie na stadionach Premier League. I bardzo dobrze, gdyż dzięki temu można konstruować fantastyczne akcje, strzelać przepiękne bramki, a bramkarze mogą się popisywać wymyślnymi interwencjami. Taktyka? Kogo obchodzi jakaś taktyka? Tu nawet nie ma podziału na konkretne pozycje. Nie ma pomocników bocznych czy defensywnych. Pomocnik to pomocnik, a obrońca to obrońca. W Premier League Stars liczy się żywioł, gra do przodu, zdobywanie bramek. Żaden z piłkarzy nie trzyma się kurczowo swoich pozycji i nie ma ścisłego krycia, ale jest za to mnóstwo zabawy. Powiadam wam, że jest to piłka z największą grywalnością od czasu Sensible Soccer. Godzinami mógłbym opowiadać o bramkach, jakie strzeliłem, o sytuacjach, jakie zmamowałem i paradach bramkarzy, ale po co mam sobie strzępić klawiaturę, jeśli MUSICIE zagrać w Premier League Stars 2001? Jeżeli tego nie uczynicie, to umrzecie w nieświadomości, że istnieje piłka kopana, która nawet takiemu weteranowi piłkarskiemu jak ja dostarcza masę niezapomnianych przeżyć. Strzelałem gole zza pola karnego i najbliższej odległości, atomowymi strzałami po ziemi i technicznymi w samo okienko albo mijałem bramkarza i posyłałem taciadą do pustej bramki. Co z tego, że traćłem też dużo goli? Jakże to ma znaczenie, skoro strzelałem więcej? Premier League Stars 2001 to, jak mawia nasz selekcjoner, gra "na tak". Byłe do



przodu, aby dojść do strzału! Jeżeli jeszcze ci mało, to proponuję podkręcić tempo. Grę można przyspieszyć dwu- i czterokrotnie. Wówczas gra zmienia się w totalne szaleństwo. Od razu przypominają się czasy pierwszej części Sensible Soccer.

kiedy to odpalało się go na Pentawce. Chodził jak tornado, prawda? Premier League Stars 2001 to trójwymiarowy cyklon. To co, przekonałem już was, że ta gra ma fantastyczną grywalność?

Premier League Stars 2001 to piłka potraktowana z przymrużeniem oka, ale z olbrzymią dawką grywalności. Palce liżać.

jak już wcześniej wspominałem, interesujące prezentują się menuy. Ikony porządkujące i

zujące piłkarzy. Albo wybieramy ikonki przedstawiające sędziów: arbitry restrykcyjni mają marsową minę, a dopuszczający do ostrej gry i puszczają

Premier League Stars 2001 to
filka potraktowana z przyzwoleniem
oka, ale z olbrzymią dawką
prywatności. Palce liść.

...jak już wcześniej wspominałem, interesują-
co prezentują się minusy. Ikony porozrzuca-
ne, gdzie popadnie, literki koślawe, zwanio-
wane kolory, a dopełnieniem są małe, kwa-
dratowe ludziki z wielkimi oczami symboli-

zujące piłkarzy. Albo weźmy ikonki przedstawiające sędziów: arbiter restrykcyjny ma marsową minę, a dopuszczający do ostrej gry i puszczający trzymetrowe spalane - wielkie okulary. Doprawdy, ciężko zachować powagę, patrząc na tak śmieszne menu.

FIFA, a co za tym idzie - oferuje najwyższej jakości grafikę, która praktycznie w niczym nie odbiega od tej znanej wam z Euro 2000. Choć wydaje mi się, że postacie bramkarzy i piłkarzy posiadają więcej klatek animacji. Widać to zwłaszcza u tych pierwszych. Efektowne robinsonady, piąstkowania, wylapywanie dośrodkowań. Posiadają zdecydowanie większy zasób ruchów niż goalkeeperzy z FIFA. Wzrok przykuwają także stadiony. Perfekcyjnie odwzorowana najrozsądniejsza szczytowa wszystkich aren, na których są rozgrywane mecze angielskiej Premier League.

niemier League. Przy liniach bocznych stoją nawet policjanci, aczkolwiek są to zwykłe bitmapy i wyglądają paskudnie. Przynajmniej w porównaniu z resztą grafiki. Cień na perfekcję Premier League Stars rzuca natomiast udźwiękowanie. Muzyka i odgłosy z trybun znakomite, ale komentarz... W ilu to ja już grach słyszałem pana Andy Graya i Richarda Key-

sa? Myślę, że około dziesięciu, może piętnastu. Dlatego też, kiedy ich słyszę, automatycznie wyciągam kabel od słuchawek z gniazdka. Szkoda moich nerwów na flegmatyczne wynurzenia angielskich komentatorów.

Mam wielką nadzieję, że namówię was na zagrać w Premier League Stars 2001. To naprawdę świetna piłka kopana oferująca wysmienitą zabawę. Jeśli lubicie ofensywny futbol w wykonaniu reprezentacji Holandii czy Hiszpanii, to musicie zagrać, aby się przekonać, jaką radość sprawia ciągły atak na bramkę rywala i strzelanie wielu goli.

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Dystrybutor:
IM Group - tel. 01221 642276

Internet:
<http://easycall.com>

Wymagania:
P233 32 MB RAM, WIN 95/98
2000, 4XCD, Hard Drive

Accelerator:
celebrity

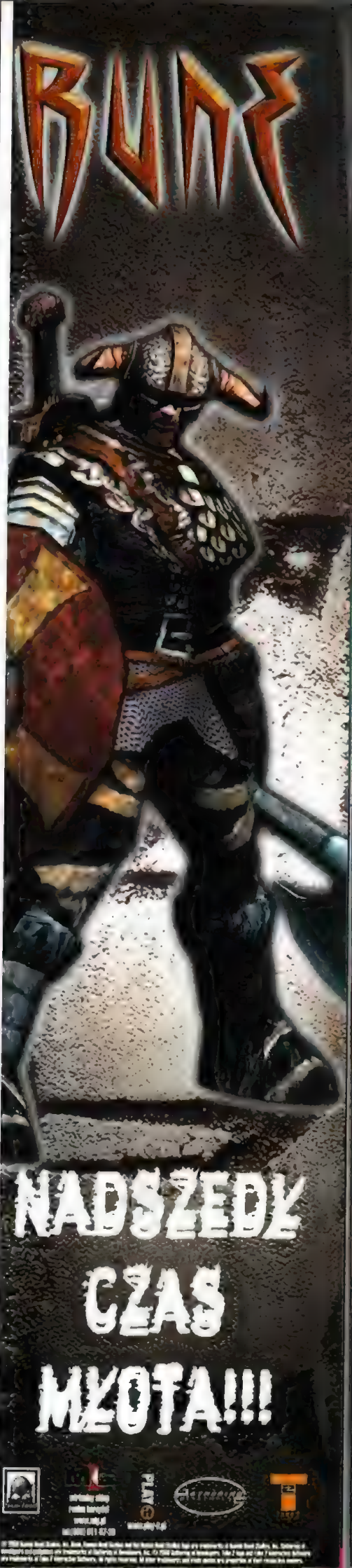
Plus:

- piłka kopana na luzie
- grywalność grywalność grywalność
- jak zawsze gialika

Minus:

- arghhhh komentarz!
- ponownie tylko liga angielska

1979	Liverpool
1980	Liverpool
1981	Aston Villa
1982	Liverpool
1983	Liverpool
1984	Liverpool
1985	Everton
1986	Liverpool
1987	Everton
1988	Liverpool
1989	Arsenal London
1990	Liverpool
1991	Arsenal London
1992	Leeds United
1993	Manchester United
1994	Manchester United
1995	Blackburn Rovers
1996	Manchester United
1997	Manchester United
1998	Arsenal London
1999	Manchester United
2000	Manchester United



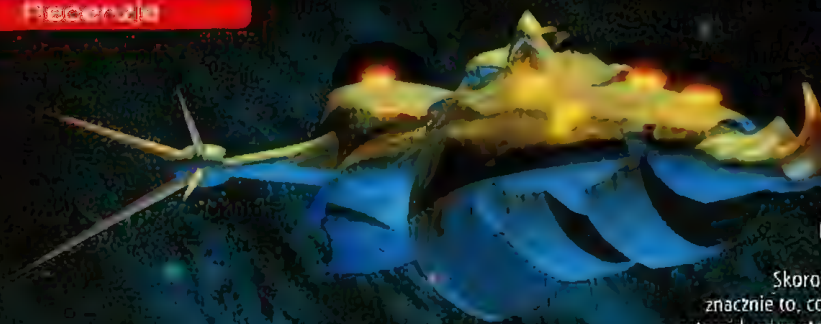
**NADSZEDŁ
CZAS
MŁOTA!!!**




 A small, dark, rectangular object, possibly a book or a box, with a red label on the front.



© 1998 by the American Psychological Association or one of its allied publishers. This article is intended solely for the personal use of the individual user and is not to be disseminated broadly.



które możemy skolonizować. W trakcie naszej ekspansji przez galaktykę na pewno napotkamy inne rasy, które bardzo rzadko będą przyjaźnie do nas nastawione. Dlatego nasza flota musi wciąż rosnąć w siłę i stawać się coraz bardziej nowoczesna, aby staczać wielkie bitwy w kosmosie i dokonywać desantów lub natarć dywanowych na planety wrogich imperiów.

Skoro już o planetach mowa, to ich różnorodność przekreśla znacznie to, co spotykamy w układzie słonecznym. Gazowe giganty, pasy asteroid, gorzyste planety bez atmosfery itd.

Główny ekran gry to mapa nieba, na której umieszczone są niezliczone systemy gwiazdowe, o zróżnicowanej ilości planet. Skolonizowanie planety jest równoznaczne z możliwością podjęcia na niej prac budowlanych. Dostępnych jest sześć rodzajów budowli (przemysłowe, obronne, naukowe, stocznie, koszary kolonistów i marines), które w zależności od planety możemy ulepszać maksymalnie czterokrotnie. Budynki powstają w ciągu jednej tury, jednakże nieodzowne do tego są punkty przemysłowe i odpowiedni przyrost populacji planety.

Do podboju galaktyki potrzebne są duże zdolności adaptacyjne i prokreacyjne. Różnie z tym bywa u szesnastu dostępnych w Reach for the Stars rasach. Ogromna możliwość wyboru między nimi nasunęła mi podejrzenie o kosmetyczny charakter różnicowania, nieodczuwalny w trakcie gry. Byłem jednak miło zaskoczony, gdyż nawet między kilkoma odmianami ludzi zachodzą różnice wpływające na kształt rozgrywek.

Podstawowe różnice dotyczą "drzewa naukowego" oraz kolejności i jakości odkryć w poszczególnych epokach technologicznych. Epok jest dziesięć i zapewniam, że warto być zawsze jak najwyżej. Przy odkryciach nie

REACH FOR THE STARS

"Przewodnik autostopem przez galaktykę. Hasło: 'Ludzkość' - nowotwór czy szczątek ewolucyjny w tkance galaktyki."

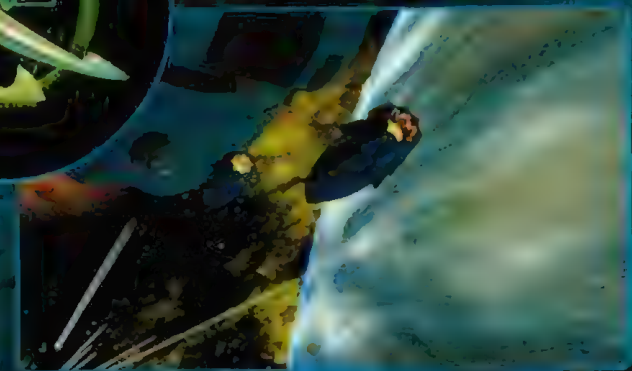
LEGION

Nadzieja, że kiedyś ludzkość zgaśnie i przestanie pomniejszać liczebność osobników własnego gatunku w wielu wojnach. Kierowana irracjonalnym uczuciem i czysto pragmatyczną koniecznością skierowała swoje "kroki" ku gwiazdom. Tam znalazła nowe źródła energii, masę surowców i dużo nowej przestrzeni, na której mogła rozplenić się do woli. Pierwsza wycieczka ku gwiazdom, pierwsza kolonia założona poza Układem Słonecznym spowodowała, że w umysłach osobników tego gatunku narodził się najdziwniejszy i najgłupszy pomysł, jaki kiedykolwiek został pomyślany.

Gatunek homo sapiens doszedł do wniosku (którego podstawą była kolonizacja dwóch najbliższych Ziemi systemów), że jest jedyną i najpotężniejszą zarazem rasą w całym wszechświecie. To wszystko, co wiemy o tej mało znanej rasie, gdyż miała ona szczęście zasiedlić systemy przeznaczone w planach zagospodarowania przestrzennego pod drogę szybkiego ruchu. Co za tym idzie - nadciąłatał stąki Vogonów i zmieniły planety zamieszkałe przez ludzi w garstkę pyłu. To tyle, jeżeli chodzi o ludzkość, co jest wspaniałym przykładem zastosowania zasady Ignorantia iuris nocet (nieznajomość prawa szkodzi). Swoją drogą polecam tę książkę - "Autostopem przez Galaktykę" - wszystkim fanom absurdałnego humoru.

Może będziecie mieli mi za złe tak ironiczne podejście, ale w związku z tematem, który poruszę poniżej, jest ono nieodzowne. Dlaczego? O tym również poniżej. Tytuł Reach for the Stars wywołuje u starszych czytelników pewne skojarzenia, odnoszące się do epoki "komputera łupanego". I rzeczywiście przychodzi mi myśl rok 1983 (nie pamiętam zbyt dobrze tego czasu - i nic dziwnego, bo dopiero co pozbyłem się pielucha), kiedy to pojawiła się na rynku pierwsza w historii gra strategiczna, którą można opatrzyć przydomkiem 4X (explore, expand, exploit, exterminate). Poza tym, że nosiła ten sam tytuł, zdobyła miano gry roku, superhиту itd. Przekonajmy się więc, co przygotował SSG siedemnaście lat później.

Nowe Reach for the Stars to klasyczna strategia turowa, którą ze względu na wymogi gatunku można określić mianem "zbuduj imperium". Pojęcie "zbuduj imperium", mimo dość trywialnego brzmienia, jest bardzo pojemne. Mieści się w nim cała masa zadań, z którymi zmuszeni jesteśmy się uporać, kładąc podwaliny naszej dominacji. Rozpoczynamy grę na jednej z planet (gra umiejscowiona jest w kosmosie, to nieodzowny element budowania imperiów), rozwijamy technologię, przemysł, budujemy coraz większe statki, odkrywamy nowe systemy gwiazdowe,



obowiązuje, co prawda, ścisła chronologia, jednak wybierać należy z wielką ostrożnością, gdyż brak jednego elementu w toku produkcji może doprowadzić do zniknięcia naszej rasy z mapy kosmosu. To, co oprócz tego różni gatunki, to cały zespół czynników dotyczących środowiska naturalnego i biologii organizmów. Jedne rozwijają się w środowisku metanowym i ciśnieniu 10 G, inne lubią próżnię i niskie temperatury lub całkowity brak grawitacji. Na szybkość ekspansji i rozwoju największy wpływ ma współczynnik przyrostu naturalnego, najwyższy u gatunków insektoidalnych. Rozplenią się one po galaktyce niczym karaluchy, nie dając najmniejszych szans na przetrwanie wolno ewoluującym humanoidom, do których, niestety, należą ludzie. Ponadto

każda rasa posiada odpowiedni dla siebie stopień inteligencji, zdolności bojowe i ekonomiczne, co łatwo odczuć w rozgrywce przeciwko komputerowi. Ogół tych uwarunkowań znajduje odbicie na polu wal-

Reach for the Stars to klasyczna strategia turowa, którą ze względu na wymogi gatunku można określić mianem "zbuduj imperium".



Baltimore None
Philadelphia None
Pittsburgh None
Big Apple None
Capital None

w której jesteśmy świadkami rzeziowania gwiazdowego imperium ludzkości i w której to od nas zależy, czy osiągniemy dominację w galaktyce. Gra w sieci to możliwość symultanicznej rozgrywki przez Internet dla czterech lub sześciu osób.

Na uwagę zasługuje niesamowicie rozbudowany edytor kampanii, gdzie nie ma żadnych ograniczeń zarówno co do liczby i jakości graczy, jak i obszaru oraz stopnia zaawansowania działań.

W przypadku gier "zbuduj imperium" ważną kwestią staje się sposób sterowania czy też raczej zarządzania naszą domeną. Jeśli chodzi o Reach for the Stars, opinia na ten temat nie może być jednoznaczna. Pierwsze kilka godzin spędzonych z tą grą to błądzenie po wielu ekranach kontrolnych, bez jakichkolwiek założeń strategicznych. Bardzo pomocny będzie na tym etapie instruktaż sprowadzający się nie tylko do objaśnień dostępnych interfejsów, ale również udzielający porad dotyczących strategii. Mimo wszystko - nie ma najmniejszych szans na zwycięstwo w pierwszej rozgrywce. Stopień skomplikowania po opanowaniu podstawowych zasad sterowania przestaje przeszkadzać. Dla wytrawnego gracza problematyczna i nużąca jest kwestia produkcji i przemieszczania flot. Przy wielu opanowanych systemach i tylu flotach dokonanie przemieszczeń w jednej turze wymaga sporo czasu i cierpliwości. Rozmieszczenie okrętów określonej klasy, produkowanych w danej turze, odbywa się losowo, w akurac dostępnych pod względem wielkości stocznich, co nierzadko wprowadza odrobinę przypadku do naszych działań.

Skomplikowane sterowanie rekompensowane jest niezłą oprawą graficzną gry, poczynając od głównego ekranu mapy, a na ekranach zarządzania ko-



loniami czy też drzewem technologicznym kończąc. Walka, jak już wspomniałem, nie jest zbyt efektywna, arkożewek eksplodujące setki okrętów wroga na ekranie nierzadko napelnia mnie satysfakcją i dumą. Do tego niezła, współgrająca ze "space-opera" muzyka, i już jesteśmy na kilka dni przykuć do monitora.

Pierwsze wrażenie może być niezbyt przyjemne, jednak przebrnięcie przez problemy ze sterowaniem zapoczątkuje wspaniałą zabawę w przyszłości. "RfS" jest grą bardzo dobrą przede wszystkim dzięki różnorodności ras i ich rzeczywistemu różnicowaniu, a także doskonale dopasowanym scenariuszom. Zmusza to gracza do nieustannego opracowywania nowych strategii i działań taktycznych, a ponadto daje gwarancję, że nie ma uniwersalnego sposobu na zakończenie wszystkich rozgrywek.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

SSI

Dystrybutor:

Play w

(tel. 1018) 444 05 00

Internet:

<http://www.reach4ts.com>

Wymagania:

P 233 64 MB RAM

Akcelerator:

niezobowiązujący

Plusy:

- wielka różnorodność ras
- wysoka inteligencja przeciwników
- ciekawa grafika

Minusy:

- skomplikowany system sterowania

ki, gdzie liczy się siła ognia, rozmiar i odporność na trafienia poszczególnych statków. Wraz z rozwojem technologicznym wprowadzamy do służby zmodyfikowane modele, nie możemy sobie jednak pozwolić na wycofanie gorzej opancerzonych i uzbrojonych, dlatego w skład floty wchodzi najczęściej statki o różnej jakości, co wpływa niewątpliwie na przebieg starcia. Może się okazać, że względu na kolejność trafień i moc silników, że przegramy bitwę dysponując liczniejszą flotą, która posiada relatywnie większą siłę ognia.

Dla graczy wybierających rasy mniej agresywne, wolniej rozwijające się nieodzowna jest dyplomacja. Zawarcie traktatu pokojowego lub chociażby porozumienia o zawieszeniu broni (poparte często dużą łapówką) przetrzymuje walka potężniejszego sprzymierzeńca, dając czas na rozwinięcie technologii i skompletowanie floty niezbędnej do pokonania przeciwnika, który dołączył się już rozprawiać z drugą stroną traktatu. Dyplomacja nie jest na pewno elementem o marginalnym znaczeniu, jako że w przypadku większych scenariuszy, gdzie występują przeciwko sobie więcej niż dwie rasy, a jedna z nich to The Hive (agresywne karaluchy), brak traktatu między pozostałymi stronami konfliktu skutkuje pewną eksterminacją.

Nim oddamy się przyjemności oczyszczania planety z żywych istot, musimy stoczyć wielką bitwę w kosmosie. Walka wygląda dość efektownie, aczkolwiek jej przebieg i wpływ gracza na to, co dzieje się na ekranie, wywołują u mnie mieszane uczucia. Kontrola oddziałów sprowadza się do wyboru formacji (jednej z sześciu) i odległości starcia. Wydaje się, że to niewiele, należy robić to jednak z głową, biorąc pod uwagę rodzaj uzbrojenia naszych statków (poiski dalekiego zasięgu lub broń energetyczna na bliski dystans). Jeżeli nasze statki uzbrojone są w broń skuteczną na każdy dystans (raczej niemożliwe ze względu na ograniczone fundusze), odległość starcia jest nieistotna, a jeżeli mamy ich wystarczająco dużo lub są bardzo nowoczesne, zwycięstwo mamy w kieszeni.

Zawsze jednak pozostaje ryzyko, gdyż nie znamy formacji, w jakiej wrog przystąpi do walki, a także jakości jego floty. Ponadto komputerowy przeciwnik nie zapomina o naszej ulubionej formacji i już w następnym starciu wyznaczy to pod uwagę, wybierając korzystniejszą dla siebie pozycję. Nierzadko zaskoczony zniszczeniem mojej dotychczas niepokonanej floty przez nieznane, ale dobrze dowodzone oddziały wroga, wykorzystujące jednostronność mojego uzbrojenia!

Jak wspomniałem, rasy różniące się różnym poziomem technologii i siły. Przebieg bitwy jest dość nużący i po kilku starciach zaczyna irytować. Ustawione naprzeciw siebie oddziały w poszczególnych rundach strzelają do siebie wszystkim, co mają na pokładzie, co w przypadkach flot liczących po kilkaset statków może trwać dobrą godzinę. Proponuję w związku z tym wyłączyć opcję pokazującą wszystkie oddziały, a oglądać tylko te, które powodują zniszczenie okrętu.

Nim wszedłoby budować niszczyciel, trzeba by zaprojektować. Dla sześciu ras twórcy przewidzieli łącznie 288 statków. Projektujemy je w czterech klasach (tylko wielkościach). Opcja ta nie jest tak kompleksowa, jak w Master of Orion, jednakże daje dużo możliwości manewru w poszczególnych klasach. Wpływ na zdolności bojowe ma w zasadzie wielkość kadłuba i związana z nią ilość stanowisk ogniowych, na których montujemy różnej generacji pociski ofensywne, broń energetyczną lub defensywną, nie zapominając o broni planetarnej, nieodzownej do bombardowania wrogich kolonii.

Twórcy przewidzieli wiele wariantów zwycięstw, od całkowitej eksterminacji wrogich imperiów, lub opanowania całej galaktyki, po utrzymanie się w danym systemie przez określoną liczbę tur. Brak wygranej nie zawsze oznacza klęskę, gdyż można, wedle końcowych statystyk, zająć drugie lub trzecie miejsce (wystarczy tylko przetrwać) tak w trybie single, jak i multi. Dla jednego gracza przewidziano dwadzieścia pojedynczych epizodów i kampanię,

Nowa edycja klasycznej gry strategicznej w zestawie zawierającym grę Settlers II, dodatek Settlers II: Nowe Misje, dodatkowe mapy dla trybu jednego i wielu graczy oraz edytor poziomów.

Settlers II

Złota Edycja

19⁹⁰ złotych!

Tę grę oraz inne doskonałe gry komputerowe znajdziesz w nowej serii:

eXtra
Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

NOWE
OPAKOWANIA TYPU DVD
TRWAŁE, EKSKLUZYWNE,
WYGODNE!

Już w listopadzie w sprzedaży pierwsze dziesięć gier w serii „eXtra Klasyka” wraz z Settlers II: Złota Edycja. Całą serię szukaj w hipermarketach i dobrych sklepach z grami.



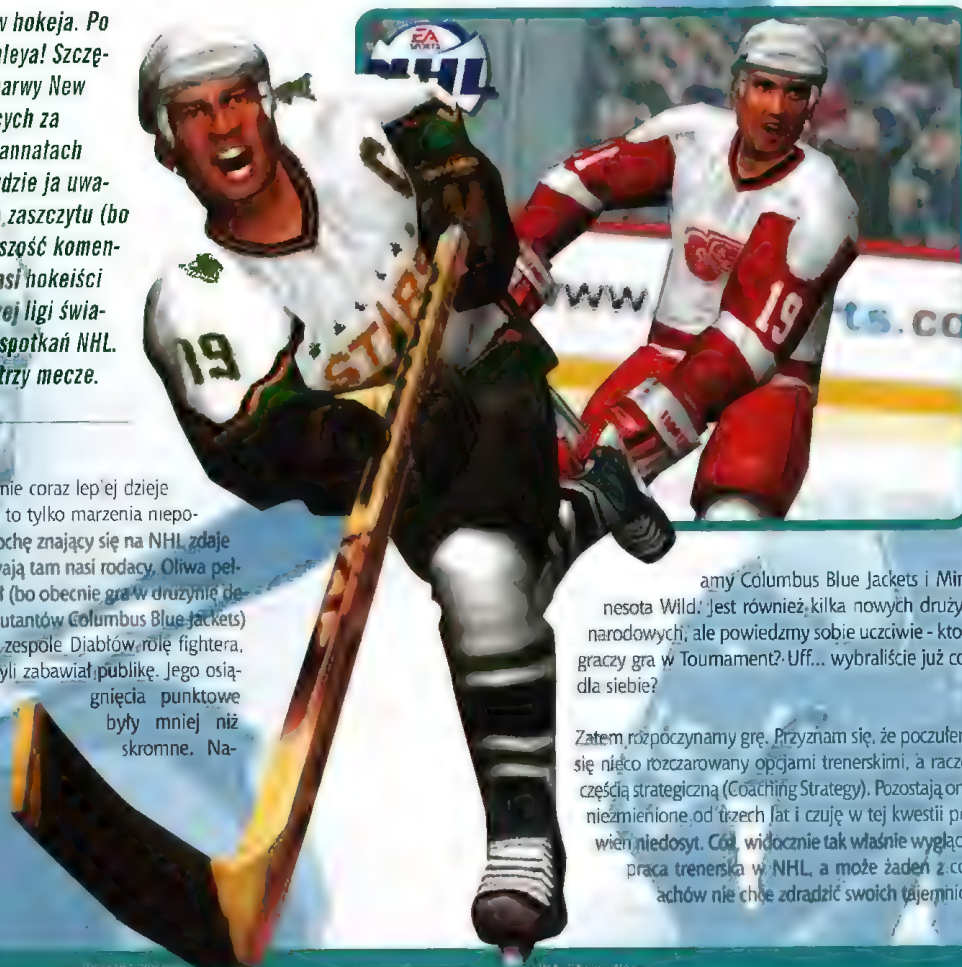
tomiast Czerkawski wystąpił w All Stars, jedynie dzięki niepisanemu prawu NHL, w myśl którego w meczu gwiazd musi wystąpić przedstawiciel każdego klubu. Władze NHL wybrały z zespołu Patałachów, znaczy się Islanders, właśnie Czerkawskiego. Tak więc optymizm kibiców jest iluzoryczny. Dopóki Czerkawski nie sprawdzi się w siłowym teamie, a Oliwa nie zacznie strzelać bramek, to nie mamy się z czego cieszyć. Obaj nasi gracze posiadają polskie przyzwyczajenia. Jeden jest minimalista, a drugi braki techniczne nadrabia pięściami. Jakby tego było mało, to jeszcze transmisje, które możemy oglądać w te ewizji, stoją na żenująco słabym poziomie, głównie ze względu na nieprofesjonalny komentarz. Zostawmy jednak te moje denne wyrzuty (w końcu nasi hokeiści nigdy nie dorosną nawet do pięt mojemu Lemmu Selanne) i zajmijmy się NHL 2001.

Praktycznie nic nowego nie znalazłem w menu opcji gry. Cóż jednak nowego można wymyślić w symulacji hokeja? Nadal mamy zatem opcję spotkania towarzyskiego (Quick Game), sezon regularnego (Season), play-offy, turniej drużyn narodowych (Tournament), konkurs rzutów karnych (Shootout), a także grę przez sieć i edytor. Zmiany zasłyły w tych dwóch ostatnich opcjach i właśnie o nich chciałbym napisać kilka zdań. Nowością w trybie gry sieciowej jest możliwość zagrania w lidze sieciowej. Nie ma problemu z rozegranieniem całego sezonu regularnego, play-offów czy też turnieju z graczami z całej kuli ziemskiej. Super sprawa, ale niestety nie dla polskich modemowców. Półki nasza "kochana" tepsa ma takie, a nie inne łącza, to możecie zapomnieć o lidze sieciowej. Wielka szkoda. Co się zaś tyczy edytora, to tym razem można nie tylko stworzyć własnego hokeistę z importowaną twarzą, ale również stworzyć w całości własną drużynę, łącznie z takimi drobiazgami: jak nazwa miasta, logo zespołu czy wygląd jersey. Swoją drogą, bardzo mi przypadły do gustu opcje konfiguracyjne gry. W żadnej grze nie spotkałem się z tak bogatą możliwością skonfigurowania zasad samego meczu, jak i dźwięku, grafiki itd. Aha, niemal zapominałem wspomnieć, że w grze pojawiły się dwa nowe zespoły, a mianowicie debiutujące w NHL te-

Zeszły sezon NHL był wyjątkowy dla polskich kibiców hokeja. Po raz pierwszy w historii Polak sięgnął po Puchar Stanleya! Szczegółowcem okazał się Krzysztof Oliwa reprezentujący barwy New Jersey Devils. Drugi z naszych hokeistów występujących za Wielką Wodą, Mariusz Czerkawski, też zapisał się w annałach NHL, występując w dorocznym meczu gwiazd. Wprawdzie ja uważam, że był on drugim Polakiem, który dostąpił tego zaszczytu (bo nikt nie pamięta o Peterze Sidorkiewiczu), ale większość komentatorów ma inne zdanie. Tak czy inaczej, obydwaj nasi hokeiści zaznaczyli swoją obecność na taflach najwspanialszej ligi świata. Kibice nie mogą też narzekać na brak relacji ze spotkań NHL. Jedną z telewizji pokazywała w ciągu tygodnia dwa-trzy mecze.

Bambino de Bodom

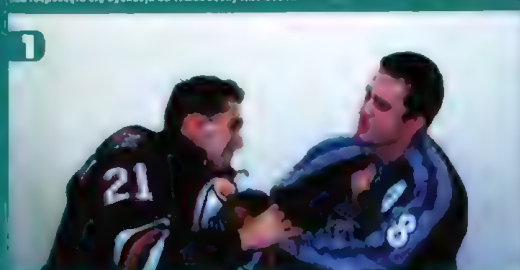
Z powyższego wynika, że teoretycznie coraz lepiej dzieje się w naszym hokeju. Niestety są to tylko marzenia nieopracowanych optymistów. Każdy choć trochę znający się na NHL zdaje sobie sprawę z tego, jaką rolę odgrywają tam nasi rodacy. Oliwa pełnił (bo obecnie gra w drużynie debiutantów Columbus Blue Jackets) w zespole Djabłów rolę fightera, czyli zabawiał publikę. Jego osiągnięcia punktowe były mniej niż skromne. Na-



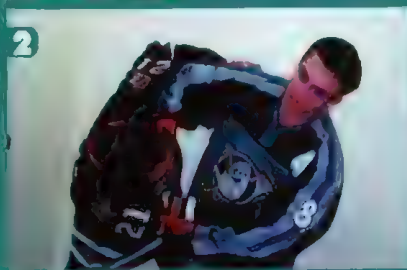
amy Columbus Blue Jackets i Minnesota Wild. Jest również kilka nowych drużyn narodowych, ale powiedzmy sobie uczciwie - kto z graczy gra w Tournament? Uff... wybraliście już coś dla siebie?

Zatem rozpoczynamy grę. Przyznam się, że poczułem się nieco rozczarowany opcjami trenerskimi, a raczej częścią strategiczną (Coaching Strategy). Pozostają one niezmiennie od trzech lat i czuję w tej kwestii pewien niedosyt. Cóż, widocznie tak właśnie wygląda praca trenerska w NHL, a może żaden z coachów nie chce zdradzić swoich tajemnic?

1. Jak rozgrywać się wysokość na lodzie? NHL 2001...



2. Od słowa do słowa...



3. Jak rozgrywać...





Pozostałe zmiany są niby mało widoczne, a jednak istotnie wpływają na grywalność i realizm. NHL 2001 to walka, walka i jeszcze raz walka dosłownie o każdy milimetr lodu. Mecze wyglądają dokładnie tak jak w play-off (jak wiadomo, w sezonie regularnym nie zawsze hokeiści się przyka-

Z drugiej jednak strony mamy do czynienia z symulatorem, a nie menedżerem hokeja (takowy robi Sierra pod tytułem Ultimate Hockey Manager). Liczy się, czy wygrasz mecz, a nie to, czy dzięki odpowiedniemu ustawieniu piątki oddasz więcej strzałów na bramkę przeciwnika. W sumie i tak część taktyczna jest dużo bardziej rozbudowana niż w chociażby FIFA czy NBA Live.

Nie wiem natomiast, czy uwierzycie, ale grywalność i realizm NHL 2001 są jeszcze większe niż w przypadku poprzednich odsłon tego najbardziej realistycznego symulatora hokeja! Byłem przekonany w stu procentach, iż perfekcjonizm osiągnął NHL 2000 (dziesięću oczek nie dałem przecież bez powodu). A tymczasem: po pierwsze, od NHL 2001 trudniej jest się oderwać, a po drugie, realizm jest tak dopracowany, że brak mi słów, aby wyrazić swój po-

czucie (o gry). Bez pardonowa walka na pełnych obrotach przez sześćdziesiąt minut gry. Za to właśnie kocham NHL. Inna sprawa, że za takie pieniądze, jakie zarabiają hokeiści, to bym nosem szorował po lodzie.



Ciężej niż w poprzednich latach walczy się z komputerem. Wcześniej, choć grał też bardzo dobrze, jego akcje były dość schematyczne, łatwe do rozszyfrowania po kilku tygodniach spędzonych przed monitorem. W NHL 2001 komputer gra nieszyblonowo w ataku. Trudno jest przewidzieć, czy hokeista posiadający krążek minie naszego obrońcę z wodem i uderzy na bramkę czy też poda do lepiej ustawionego partnera. Równie ciężko poradzić sobie z obroną kom-



dziw. Choćbym nie wiem jak się starał, nie potrafię przełączyć na papier uczucia, jakie towarzyszy grze w NHL 2001. Spróbuję wam jednak uświadomić, jak daleko posunęło się EA Sports w tym, aby stworzyć PERFECYJNĄ symulację gry sportowej. Wydaje mi się, iż największe znaczenie mają wprowadzenie czegoś, co można śmiało nazwać "morałem hokeistów". Już w NHL 2000 dało się zauważyć, że w zależności od sytuacji na lodzie idzie graczowi łatwiej bądź trudniej, ale teraz jest to o wiele wyrazistse i przede wszystkim bardziej odczuwalne. Pojawił się nawet tak zwany Momentum Meter, który umieszczony obok wyniku spotkania pokazuje, jak przedstawia się morale obu zespołów. Wpływ na jakość gry mają te same dwa czynniki co na prawdziwych taflach NHL. Mam tu na myśli padające bramki, a także bodki. Wystarczy, abyś trafił krążkiem do siatki przeciwnika i poszedł za ciosem, a zastaniesz obronę i goalie rywala zdekoncentrowanych. Dalsze bramki są tylko kwestią sekund, dlatego radzę wam korzystać z takich okazji! Natomiast kilka brutalnych bodków z powodzeniem przetransformuje w zapal hokeistów drugiego teamu. Nie będą oni z determinacją atakować twojej bramki ani też walczyć o każdy skrawek lodu. Oczywiście sytuacja również może być odwrotna i to ty możesz znaleźć się w tak ciężkiej sytuacji.

Historia NHL Hockey

1992 EA Sports wykupuje od NHL licencję na używanie wszelkich znaków i nazw. Powstaje pierwsza gra na Sega Genesis. Występują w niej wszystkie dwadzieścia dwa zespoły NHL, dwie drużyny All Stars, były powtórki oraz realistyczne efekty dźwiękowe.

1993 w grze bierze udział pięćset prawdziwych hokeistów, dodano dwa nowe zespoły (Tampa Bay Lightning, Ottawa Senators), po raz pierwszy można zmieniać ustawienia poszczególnych piątek, gracze doznają kontuzji. Gra ukazała się na Sega Genesis i Super Nintendo.

1994 dodano dwa kolejne zespoły (Anaheim Mighty Ducks i Florida Panthers); gracz zdobył możliwość kierowania poczynaniami goalie, pojawiły się rzuty karne. NHL 94 pojawił się na czterech platformach: PC, Sega CD, Sega Genesis i Super Nintendo.

1995 nowością jest rynek transferowy oraz edytor pozwalający na awansowanie hokeistów. Poproszono o zdecydowanie sterowanie.

1996 rok temptynacji przede wszystkim pod znakiem przyciska w grze kamer; mających pokazywać, jak mecz wyglądałby w telewizji. Pojawiły się pięciominutowe kary; po raz pierwszy na pudełku znaleźli się prawdziwi hokeiści (Steve Yzerman i Scott Stevens).

1997 skok w nową epokę. Grafika przeobraziła się z 2D na 3D, pojawiły się drużyny narodowe, trójwymiarowe modele masel bramkarskich. Gra ukazała się także na Sony PlayStation oraz Sega Saturn. Na pudełku zawitał John Vanbiesbrouck.

1998 nowalijką są opcje trenerskie, nad którym szefował Matt Lamford, gra przez Internet, osiemnaście drużyn narodowych, profesjonalny komentarz. Na pudełku widnieje Peter Forsberg.

1999 zdecydowanie zwiększył się realizm; na lodzie toczy się prawdziwa walka o krążek. NHL Hockey po raz pierwszy ukazuje się na Nintendo 64. Tym razem swego wizerunku użyczył Eric Lindros.

2000 jedna z pierwszych dziesiątek w CD-Aktio i pierwsza tak oceniana dla gry sportowej. Dochodzi nowa drużyna (Atlanta Thrashers), tryb kariery; można do gry wklepać własną twarz. Bohaterem NHL 2000 jest Chris Pronger.

2001 przeoczają recenzje!



6



Próbą ciosu ponownie pada Ed La Gintat.

7



Tu już chyba ostatnie spotkanie!

8



Odkryła tajemnicę się ponownie! Sława.

Najlepsi goalie w play-off 1999-2000

W kolumnach od lewej: zespół, nazwisko i imię, mecze, minuty, średnia straconych bramek na mecz, liczba oddanych strzałów na jego bramkę, procent obrońców strzałów

1. PIT Ron Tengen	11	146	177	398	0.945
2. TOR Curtis Joseph	12	128	206	369	0.932
3. DAL Ed Belfour	21	1443	187	651	0.931
4. COL Patrick Roy	17	1039	139	481	0.928
5. NJD Martin Brodeur	23	1450	164	597	0.927

Po prawej:
Pierwszy atak Oilers strzela
bramkę gwiazd z Dallas

napastników od podań, rozsądnie się też wzajemnie asekurują - przebrnięcie przez ten wał ochronny jest naprawdę trudne. A propos obronnego elementu gry, to muszę stwierdzić, iż został on dopracowany do perfekcji. Bodiki, krycie czy blokowanie są realistyczne do bólu. W poprzednich częściach ciała grało się znakomicie, ale w NHL 2001 bodiki są tak nieprawdopodobnie rzeczywiste, że adrenalina gotuje się w całym ciele. Powiadam: nie ma nic przyjemniejszego niż skasowanie przeciwnika o bandę. Równie realistycznie zachowują się bramkarze. Nieczuwalne słowo wyrwało mi się: gdy ujrzałem, jak goalie po atomowym strzale przewracają się od siły jego uderzenia (wyjaśniam - zakląłem z zachwytem). Tego jeszcze w serii EA Sports nie było! Ileż to razy widziałem takie sytuacje w transmisjach z NHL? Wielokrotnie. Na grywalności i realizmie NHL 2001 ciąży jednak pewien drobny buraczek, który zapewne niedługo zostanie wyeliminowany jakimś patchem, ale póki co istnieje, więc muszę go odnotować. Otóż, nieraz goalie wyjeżdżają za bramkę po krążek i najwyżej w świecie blokują się tam. Nie mogą wrócić z gumą do bramki. Niby to drobiazg, ale wpływa na obraz gry.

W zasadzie chyba powinienem opuścić akapit dotyczący oprawy audiowizualnej NHL 2001. EA Sports przyzwyczaiła już graczy do tego, iż seria NHL to pod tym względem wzór niedoścignionego piękna. Z tego też powodu ograniczę się jedynie do odnotowania bardziej zaważalnych zmian w grafice. Nie sposób nie zwrócić uwagi na animacje hokeistów. Motion capture się poprawił, a zwłaszcza bodiki, strzały i - jak już pisałem -

obrony bramkarskie. Tym razem jako króliki doświadczalne animacji posłużyli hokeiści z ekstraklasy NHL, bo za takich trzeba uznać Marcusa Naslunda, Eda Jovanowskiego i Kevina Weeksa. Zdecydowanie zwiększono także liczbę wstawek składających się na otoczkę spotkań. Pre-Game Skating, czyli rozgrzewka, rozpoczyna się w NHL 2001 od wyjścia hokeistów z szatni; potem po kolei wjeżdżają oni przy muzyce i w blasku reflektorów na lod, rozciągają się i dopiero na końcu wysłuchują hymnów.

Pomiędzy wznowieniami hokeiści rozmawiają ze sobą lub prowokują przeciwnika przepychaniem. Natomiast w boksie miotają się trenerzy, którzy wydają zawodnikom instrukcje lub rzucają przekleństwami na sędziów (co ciekawe, nie żują gumy, a każdy coach podczas meczu NHL wygląda jak krowa przeżuująca trawę - autentycznie). Nie da się także nie zauważyć jeszcze jednej nowinki graficznej. Po raz pierwszy filmik wprowadzający został stworzony na engine samej gry. Jak pamiętacie, dotąd owe intra składały się z obrazków z meczów prawdziwej NHL. Były one naprawdę fantastyczne, ale wprowadzenie do NHL 2001 zwyciężyła ścina z nóg. Nie przypuszczałem, że na engine gry można zrobić tak e cudo.



Tradycyjnie już ze swojej komentatorskiej roli rewelacji nie wywiązali się B'ill Clement i Jim Huggson. Ponownie nieprawdopodobnie przeżywają każde spotkanie, wypływając z siebie tysiące informacji i statystyk o zespołach oraz hokeistach. Wiedza tych facetów na temat NHL jest doprawdy imponująca.

Szczerze mówiąc, nie mam pojęcia, jaką ocenę końcową wystawić. Prawdopodobnie uczynię to dopiero, gdy numer będzie szedł do drukarni. Na razie nie mogę podjąć decyzji. Z jednej strony chciałbym postawić dziesięć oczek, gdyż jest to gra jeszcze lepsza niż rok temu. Ma więcej atutów powodujących, że grywalność jest większa, a realizm osiągnął pułap ideału. Wystarczy wspomnieć, że podczas moich zmagania w NHL 2001 nie raz za moimi plecami stał malkontent (czytaj: "Co to za gra - hokej czy piłka? Czarów nie można rzucać...") Yasiu i krzyczał mi do ucha: "Eld, boćkiem go!" oraz "Strzelaj!

Dobija! szmaciarzu!". Mam zatem wielką ochotę wystawić dziesiątkę, ale trochę mi nie wypada z uwagi na ten nieszczęsny błąd z bramkarzami. Zastanówię się jeszcze, a wam radzę szybko lecieć do sklepu po NHL 2001.

PS NHL 2001 sprzedawane jest w bardzo estetycznym i poręcznym pudełku DVD. Wkrótce prawdopodobnie tak wydawane będą wszystkie gry. Według mnie to strzał w dziesiątkę, bo jakoś nie przepadam za wielkimi kartonowymi pudłami.

Najwięcej punktów w play-off 1999-2000

W kolumnach od lewej: zespół, pozycja, nazwisko i imię, mecze, bramki, asysty, suma punktów, procent celnych strzałów/bramek

1. DAL R 16 Brett Hull	3	11	13	24	13.9
2. DAL C 9 Mike Modano	23	10	13	23	14.9
3. NJD R 25 Jason Arnott	23	8	12	20	14.3
4. NJD L 26 Patrik Elias	23	7	13	20	14.7
5. PHI R 8 Mark Recchi	18	6	12	18	11.3
6. NJD C 17 Petr Sykora	23	9	8	17	20.0
7. PIT R 68 Jaromir Jagr	11	8	8	16	19.0
8. COL C 21 Peter Forsberg	16	7	8	15	13.0
9. COL R 18 Adam Deadmarsh	17	4	11	5	9.8

INFO - INFO - INFO - INFO

Producent:

EA Sports

Dystrybutor:

MT Group tel. (022) 6422106

Internet:

http://ea.sports.com

Wymagania:

P 233 32 MB RAM 40 GB HD

2000 4x DVD karta dźwiękowa

Akcelerator:

wymagany

Plusy:

- dwa nowe zespoły w NHL i kilka drużyn narodowych
- bogate opcje konfiguracyjne
- świetny edytor
- morale hokeistów
- wysoka AI komputera
- powalający motion capture
- cała otoczka
- grafika i dźwięk
- realizm
- poręczne opakowanie
- liga w sieci

Ocena:

9+

Minusy:

- goalie za bramką

Demo na CD 12/00

COOL GAMES

Promocja od nr. 7/99 do 5/00
dzwoniąc do redakcji w godz. 8⁰⁰-20⁰⁰
pod nr tel. 071 3167639, 3167640

lub wysyłając kupon, możesz zamówić
jeden, dowolnie wybrany numer
lub komplet złożony z maksymalnie
ośmiu numerów,
płacąc za to promocyjną cenę

- 1 egzemplarz: 23,00 zł (cena jednego egzemplarza: 23,00 zł)**
- 2 egzemplarze: 40,00 zł (cena jednego egzemplarza: 20,00 zł)**
- 3 egzemplarze: 57,00 zł (cena jednego egzemplarza: 19,00 zł)**
- 4 egzemplarze: 72,00 zł (cena jednego egzemplarza: 18,00 zł)**
- 5 egzemplarzy: 85,00 zł (cena jednego egzemplarza: 17,00 zł)**
- 6 egzemplarzy: 96,00 zł (cena jednego egzemplarza: 16,00 zł)**
- 7 egzemplarzy: 105,00 zł (cena jednego egzemplarza: 15,00 zł)**
- 8 egzemplarzy: 112,00 zł (cena jednego egzemplarza: 14,00 zł)**

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

www.coolgames.com.pl

☐ Nr 7/99 Promocja ☐ Nr 8/99 Promocja ☐ Nr 9/99 Promocja ☐ Nr 1/00 Promocja ☐ Nr 2/00 Promocja



☐ Nr 3/00 Promocja ☐ Nr 4/00 Promocja ☐ Nr 5/00 Promocja ☐ Nr 6/00 29 zł



Oferta ważna do wyczerpania
tytułów. Redakcja zastrzega
sobie prawo zmiany cen.
Uwaga:
w cenie egzemplarza
zawarte są koszty wysyłki

ZAMAWIAM

Imię: Nazwisko:

Ulica: Nr. domu:

Miejscowość: Kod pocztowy:

Województwo: Tel.:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis:

Adres redakcji:

COOL GAMES

SoftPress
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. 0-71 3167639
0-71 3167640

PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA



Pewnie każdemu z fanów menedżerów piłkarskich dłuży się w nieskończoność czas oczekiwania na kolejną odsłonę wspaniałego, boskiego, cudownego, fenomenalnego Championship Managera. Ze mną przynajmniej tak jest, a czekanie na nową grę braci Collyer jest tym bardziej bolesne, że na rynku ciągle nie ukazuje się numer drugi w moim rankingu, czyli Ultimate Soccer Manager. Moje cierpienia zostały jednak któregoś dnia dość niespodziewanie skrócone dzięki wielce szanowanej stajni EA Sports.

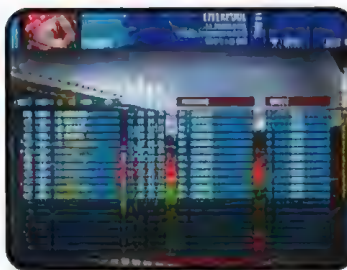
EA SPORTS™ FOOTBALL MANAGER THE F.A. PREMIER LEAGUE 2001



"boosta". Dzięki niej przed ważnym meczem możemy naszych podopiecznych "docisnąć". Ich umiejętności po takim treningu widocznie wzrastają, ale równocześnie piłkarze stają się bardzo podatni na kontuzje. Ryzyko jest spore, jednak często opłacalne.

Pozostała część rozgrywki w zasadzie nie uległa zmianie. Nada można wybrać drużynę spośród ponad dwudziestu lig europejskich z ośm u krajów. Opcje tren-

ingowe, taktyczne i administracyjne są w dalszym ciągu świetne. Można w pełni wykazać się swoimi zdolnościami organizacyjnymi, rozbudowując stadion i zaplecze (sklepy sportowe, hotel, centrum medyczne itd.) a także trenerskim (transfery, szkolenie młodzieży i pierwszego zespołu, taktyka drużyny itd.). Wszystkie te aspekty Football Managera 2001 są rozbudowane i potrafią niemal



całkowicie satysfakcjonować najbardziej wybrednego gracza. Brakuje mi w tym wszystkim tylko jednego, a mianowicie możliwości pozyskiwania sponsorów. Każda z osób interesujących się piłką kopaną zdaje sobie chyba sprawę z tego, że bez sponsorów nawet najmniejszy klub nie ma szans na przetrwanie. Tymczasem w omawianej grze drużyny utrzymują się najwyraźniej ze sprzedaży kopaczy oraz wpływów z biletów. Tej opcji, jednak nie ma również w cudownym Championship Managerze, a zatem braku sponsorów nie wpisują na listę buraków.

Jedynie dwie drobne zmiany (bo o dużej, czyli intensywnym treningu już pisałem), jakie zasłży w rozgrywce, to nowa możliwość oglądania meczu oraz edytor. Ta pierwsza opcja rozrosła się z trzech do czterech pozycji. Możemy zatem zdecydować się na oglądanie całego meczu (3D Match) lub jego skrót (3D Highlights), na tryb a la CM z ecamy na monitorze napisami informacyjnymi o sytuacji na boisku (Fastview) i wreszcie zobaczyć od razu wynik spotkania (Quick Match). Natomiast edytor jest jednym z lepszych, jakie widziałem. Prosty aż do bólu, przypuszczam, że nawet dziesięciolatek sobie z nim poradzi. Nie ma sensu rozpisywać się o pracy grafików i dźwiękowców EA Sports. Nowe menu są krótko mówiąc, śliczne, a samo przedstawienie meczu... Engine FIFA do czegoś zobowiązuje, nieprawdaz? Pod względem graficznym w kategorii menedżerów Football Manager 2001 nie ma sobie równych.

Doprawdy nie potrafię zrozumieć, dlaczego EA Sports powieliło błąd sprzed roku (mam na myśli owo grabobicie bramkowe). Football Manager 2001 miał realną szansę na zdetronizowanie (hmmm... ale mnie ponosi twórcza fantazja) Championship Managera, ale niestety autorzy najwidoczniej nie uczą się na własnych błędach. Kolejną szansę na poprawę będą mieli za rok i miejmy nadzieję, że tym razem wyciągną właściwe wnioski.

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

EA Sports

Dystrybutor:

Inf. Group Sp. z o.o. (022) 6422766

Internet:

http://easports.com

Wymagania:

P 166 32 MB RAM Win95/98/

2000 4x CD-ROM karta graficzna

Akcelerator:

3dfx Voodoo

Plusy:

- grafika
- dobry interfejs
- opcja intensywnego treningu
- znakomity, prosty edytor

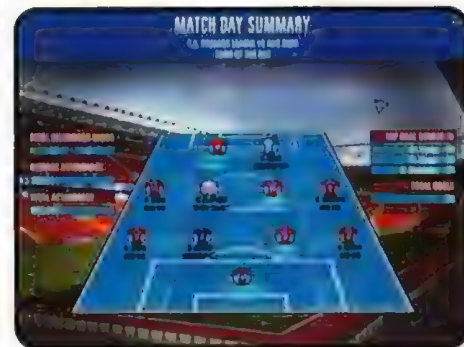
Minusy:

- pada za dużo bramek
- nieprawdziwy kalendarz rozgrywek
- przeleminowane składy

Bambino de Bodom

EA Sports od kilku ładnych lat próbuje bezskutecznie przełamać hegemonię Eldosa (seria CM) i Sierra (USM) na polu menedżerów piłki kopanej. Parę prób zakończyło się fiaskiem, ale w zeszłym roku zapaliło się zielone światelko. Poprzedni menedżer programistów EA Sports, The FA, Premier League Football Manager 2000, był przynajmniej dobry. W zasadzie nie miałem do tej gry żadnych większych zastrzeżeń poza strasznie wolnym engine'em i kosmornie dużą średnią bramek oraz czerwonych kartek na mecz. Pomimo to było to coś nowego w kręgu menedżerów i dlatego wystawiłem aż cztery gwiazdki.

Nowa odsłona zatytułowana The FA, Premier League Football Manager 2001, jest jeszcze lepszym produktem. Zanim jednak omówię jego zalety, pozwolę sobie najpierw wytknąć kilka słabostek Football Managera 2001. Przede wszystkim powielono jeden z większych błędów sprzed roku. Mowa o wręcz nokejowych wynikach spotkań. Pada nawet chyba więcej bramek niż w poprzedniej edycji Football Managera. Zgadza się z opinią, że hiszpańska Primera Division to liga ofensywna, ale żeby w każdej kolejce padało 40-50 bramek? Bez przesady. Podobnie jest w pozostałych ligach oraz Lidze Mistrzów. Wyniki nokejowe 2:7 czy 6:1 mieszały jedynie przez kilka pierw-



szych kolejek. Druga uprzykrzająca graniu sprawa to terminarz rozgrywek. Nie czepiam się tego, iż całkowicie nie pokrywa się z realnym, ale fakt, że pierwszych 11 (słownie: jedenaście!) spotkań w lidze oraz trzy w Champions' League rozegrano... na wyjeździe. Ponownie autorzy zapatrzyli się na NHL, gdzie spotkania rozgrywa się właśnie takimi "domowo-wyjazdowymi" sesjami.

Mniej uciążliwym, acz denerwującym mnie burazkiem są składy zespołów. Pochodzą one z końcówki zeszłego sezonu. W wyniku tego w Realu mamy np. Ronaldo i Anelkę, a brakuje Munlisa czy Figo. Zeszły sezon zakończył się pod koniec maja, a mamy koniec października. Czy nie było czasu, aby uaktualnić składy? Tym bardziej, iż EA Sports nigdy nie daje takich plam, we wszystkich grach tej stajni składy są zawsze świeżutkie.

Chociaż, jak sami widzicie, minusów jest kilka, to jednak przeważają plusy. Najbardziej zauważalnym, a raczej odczuwalnym, jest poprawianie szybkości gry. Kolejnym świetnym posunięciem programistów jest usprawnienie interfejsu. Dwoma kliknięciami można się dostać dosłownie do każdej opcji. Zwróćcie też uwagę na kursor - w zależności od miejsca, na które go skłaniamy, zaczyna migać prawa lub lewa jego połowa. Jeśli miga prawa, gracz powinien nacisnąć prawy przycisk gryzonia. Jeżeli lewa, to oczywiście lewy. Rewelacja. Z innych bardziej nowatorskich rozwiązań należy wymienić opcję intensywnego treningu, czyli tzw.

WARGASM

In the future, all wars will be fought this way

W przyszłości wszystkie wojny będą prowadzone w ten sposób.

Może już czas na twój pierwszy

WARGASM?

Tylko 29,90 zł.

od sierpnia w kioskach



Narody ziemi zjednoczone w pragnieniu zaprzestania prowadzenia wszelkich wojen tworzą zastępczą grę wojenną w internecie.

Żołnierze nie muszą już ginąć na polu bitwy.

Ma zapanować szczęśliwość i pokój.

Tylko... coś się nie udało i świat zmierza ku zagładzie.

Uratuj go! Możesz jeszcze to zrobić!



THE OUTFORCE

Odbył się meeting po Homeworld: Galactiam w redakcji wyładowała kolejna strategia czasu rzeczywistego działająca się w kosmosie, zaplanowała mała konsternacja. Do niby jak można było wymyślić w tej dziedzinie coś lepszego i to w tak krótkim czasie? Stąd też i raczej małe zainteresowanie przesyłką z Coda, ale na szczęście nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło, gdyż dzięki temu bez krzywych spojrzeń ze strony Wielce Szanownych Redaktorów udało mi się nie tylko do przelargu na napisanie recenzji stanąć, ale i go wygrać! A w dodatku wcale tego nie żałuję.

StrangeOne

Dwudziestego piątego stulecia ludzkość nie mogła zaliczyć do szczęśliwych. Ziemia została zniszczona przez wielką asteroidę, a resztki jej mieszkańców musiały szukać nowego domu wśród odległych gwiazd. Wybór padł na znajdującą się względnie blisko Epsilon Eridani, ale był to dopiero początek kłopotów. Nowy dom leżał bowiem w samym centrum wielowiekowego konfliktu między niegdyś potężnymi rasami Gobinów i Crionów. Na szczęście dla przybyszów ich obecne siły były jedynie cieniem dawnej potęgi, dzięki czemu ludzie zdobili odeprzeć ich atak (atakowały zresztą obydwie strony, podejrzewając się nawzajem o jakis diabelski plan). Straty u wszystkich uczestników konfliktu były jednak potężne i zdano sobie sprawę, że bez zawarcia pokoju dojdzie wkrótce do całkowitego samozniszczenia.

Na pierwszy rzut oka Outforce jest klasyczną strategią czasu rzeczywistego z równie klasycznym dwuwymiarowym widokiem z góry. Jednak mimo niezbyt odkrywczych założeń bez większych trudności znajdzie się tu całkiem sporą liczbę opcji co najmniej (r)ewolucyjnych.

Mając na uwadze lata wrogosci, na miejsce spotkania dyplomatów wybrano opuszczoną stację kosmiczną Crionów. Negocjacje, mimo oczywi-

dobrze. A intro (i w ogóle wstępnki filmowe) po prostu powala. Świetnie wykonane, dobrze wyreżyserowane - nie powstydziłby się go i najlepszy! Niby można by się tym aż tak nie podniecać, ale co tu ukrywać, o twórcach Outforce raczej za wiele się do tej pory nie słyszało, więc zaskoczenie jest niemal całkowite, bardzo przyjemne i niezwykle pozytywnie nastrajające. Zresztą i na dalej, tym wcale nie gorzej, bo i w trakcie misji jest na czym oko zawieść. Wymagania co do akceleratorów są mo-
żna

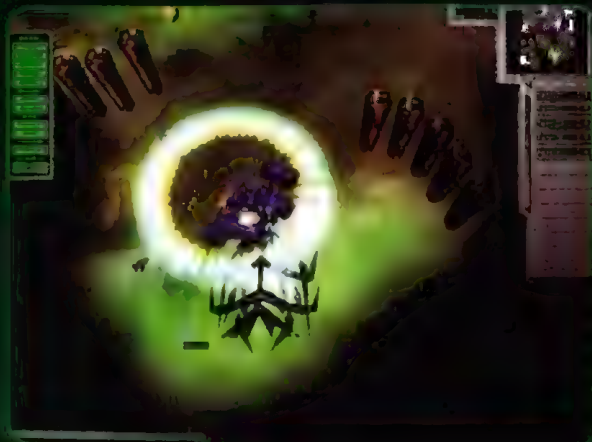
stych trudności i antagonizmów, postawiały się na przód i pewnie skończyłoby się na życiu długim a szczęśliwym, gdyby nie nagle zniknięcie stacji... Bez negocjatorów i woli pojednania (każdy każdego podejrzewał - wszak nie samo w przyrodzie nie ginie) rozpoczął się ostatni rozdział trójstronnego konfliktu - tym razem jedynym sposobem na osiągnięcie pokoju było zniszczenie pozostałych dwóch ras...

Wartość fabularną w Outforce jest, jak widać, wariacją na standardowy temat walki aż do śmierci, ale i dzięki temu ma jakąś wielką wartość.

bo i tak z góry wiadomo, że walka w strategiach być musi, a powód jest tu sprawą drugorzędą. Owszem, jakość historii ma jakiś wpływ na liczbę godzin spędzanych przed monitorem, ale znacznie ważniejsze są same misje i mająca miejsce w ich trakcie rozpiętość. A z tym nie jest źle, choć zanim do tego dojdziemy, chciałbym poświęcić parę chwil na omówienie ogólnych założeń gry; choć jest ona osadzona w kosmosie, to jednak Homeworld to nie jest.

Na pierwszy rzut oka Outforce jest bowiem klasyczną (czyli taką w rodzaju protoplasty gatunku - Dune 2 - i jej późniejszych naśladowców, a nie odszczepieńców z Galactiam) strategią czasu rzeczywistego z równie klasycznym dwuwymiarowym widokiem z góry. Można by więc dojść do wniosku, że jest to właściwie nawet krok wstecz, ale bliższy prawdzie byłby raczej "krok w bok". Bo mimo niezbyt odkrywczych założeń bez większych trudności znajdzie się tu całkiem sporą liczbę opcji co najmniej ewolucyjnych. Na początek zajmijmy się jednak wrażeniami wizualno-dźwiękowymi - jako odpowiedzialnymi za pierwsze wrażenia.

Cóż, przyznać uciążliwie trzeba, że jest co najmniej



dla niektórych irytujące, ale przynajmniej na własne oczy można się przekonać, do czego są tu one potrzebne. Bo ekran w zadaniach wypadku z dwuwymiaru nie przypomina! Wszystko jest tu bowiem w pełnym 3D i to stojącym na wysokim poziomie. A to już prawdziwy majstersztyk - różnobarwne i nachodzące na siebie mgławice biją każde kosmiczne tło, z Homeworldem i Freespace'em włącznie! Gdyby jeszcze tylko nie ograniczono ruchu statków na trzeciej osi, byłoby po prostu super! Tęcza os, mimo iż w szczytowej formie, to jednak istnieje, tyle że na podłojnej zasadzie jak na przykład w Starcraftie: jednostki mogą na siebie nachodzić, ale z pełną swobodą ruchów ma to wspólne bardzo niewiele.

Alte mimo iż tak tę dwuwymiarowość wytkam, przyznać trzeba, że wcale taka dokuczliwa nie jest. Bo, ma nawet i dobre strony! Nie wszystkim przecież walka na wielkich polach pustki odpowiada: nie ma się gdzie ukryć, ciężko ułomować jakąś linię obrony, a atak może przyjść z dowolnego kierunku... Nie mówiąc już o konieczności trójwymiarowego myślenia, które zbyt naturalnie jednak nie jest... W Outforce zaś wszystko jest jak najbardziej na miejscu: są i pola smęci nie do przebycia, i miejsce na

postawienie obrony. B3, można nawet stawiać ogromne kosmiczne mury obronne, które przy większej dozie realizmu byłyby bezsensowne! Wystarczy jednak przestać

zwracać uwagę na te niesłabością (wszak wynikają one z przyjętych założeń co do odwzorowania polu walki), by czuć się jak w domu, znaczyć się w standardowym RTS-ie, z nieco tylko zmienionym wystrojem planszy! Nie trzeba już sobie łamać zwojów mózgowych próbując zaplanować nad flotą, a wróg nie ma szans na atak ze wszystkich możliwych stron.

Przy takim postawieniu sprawy nie powinna nikogo dziwić bardzo duża rola, jaką odgrywają w trakcie rozgrywki budowle obronne, które nie ograniczają się zresztą jedynie do murów. Wieżyczek wszelkiej maści w Outforce ci bowiem dostatek, dzięki czemu można się ufortyfikować jak tylko dusza zapragnie. Jedyne ograniczeniem są surowce i zasoby energetyczne, ale i o to nie trzeba się w zasadzie martwić - a w każdym razie nie spędza to snu z powiek. Odnosnie do surowców przyjęto tu bowiem podobne założenia jak w Total Annihila-

tion czy Total Annihilation: Kingdoms. Źródła surowców są więc niewyczerpalne, a jedyny problem to co najwyżej tempo, w jakim je wykorzystujemy. Ale i z tym można sobie poradzić. Źródła od-

Flota Ludzi

Drone

Maly, szybki i lani myśliwiec, dobry do zwiadu - ze względu na słabe uzbrojenie i pancerz w walce sprawdza się raczej słabo.

Eagle

Bardzo zwrotny myśliwiec o niezłym pancerzu i uzbrojeniu.

Hawk

Najcięższy z myśliwców, mocno uzbrojony, nieźle sprawdza się przy ataku na stacjonarne stanowiska ogniowe.

Predator

Niszczyciel dysponujący bronią dalekiego zasięgu o dużym promieniu rażenia - dobry na skupiska myśliwców.

Raptor

Duży i powolny niszczyciel wyposażony w szybkostrzelne działo o małym zasięgu - idealny jako eskorta przed mniejszymi jednostkami wroga.

Centaur

Ciężko uzbrojony krążownik szturmowy, dysponujący bronią dalekiego zasięgu o wielkiej sile rażenia - większość jednostek ginie od pierwszego strzału.

Minotaur

Duży krążownik z niezłym pancerzem i dobrymi silnikami, świetny przeciw większym statkom.

Kamikaze

Jak sama nazwa wskazuje - szybki, ale nie zwykle delikatny i oczywiście śmiertelny przy bliższym spotkaniu.

Wasp

Lekko opancerzony myśliwiec z modulem skoku, odpowiadający mniej więcej jednostce typu Eagle.

Flota Gobi

Uwaga: ponieważ Flota Gobi składa się praktycznie ze statków tych samych typów co Flota Ludzi, poniżej miał opis ograniczyć się jedynie do podania nazwy odpowiadających im jednostek ludzi.

Razor Fish - Drone

Zidra - Predator

Intoroth - Minotaur

Gerdla - Eagle

Onath - Raptor

Cherryflower - Kamikaze

Jandrow - Hawk

Wontar - Centaur

Chameleon - Wasp

nawalnie to nie wszystko, czym dysponujemy. Można jeszcze postać w teren statki przystosowane do odzyskiwania surowców z unoszącego się w przestrzeni śmiecia. Od strony technicznej przypomina to nieco wyrąbywanie lasów w Warszawie i tak jak tam jest to kij o dwu końcach - śmieci stanowią bowiem w wielu przypadkach naturalną barierę, której zniszczenie zbyt dobrym pomysłem nie jest. Ale dzięki możliwości przełączenia dowolnej jednostki (a także i budowli) w stan oczekiwania da się z tego źródła surowców bez większych problemów korzystać jedynie w sytuacjach kryzysowych, decydujących o naszym "być albo nie być", kiedy nie mamy po prostu innego wyboru.



Niemal bezstresowo rozwiązano także sprawy energii. Owszem, energożernych budowli jest tu całkiem sporo, ale po pierwsze nie ma właściwie żadnych przeciwwskazań do stawiania całych lasów baterii słonecznych (wszak surowce nie są problemem), a po drugie jest parę typów "elektrowni", a te największe mają taką moc, że i na jednej można poszaleć, a dwie to już nadmiernie rozpusta! Zresztą i chwilowe braki w energii nie są wielką katastrofą, gdyż poważniej odczuwa się na dobrą sprawę jedynie dwukrotne przekroczenie wydolności naszej sieci - wtedy to bowiem wysiada radar. A z

mnijszymi niedoborami nasze siły funkcjonują całkiem sprawnie.

Takie podejście do zarządzania bazą surowcowo-energetyczną ma zresztą bardzo poważne konsekwencje dla samej rozgrywki. Nie trzeba się już przecież martwić po utracie jakiegos większego statku, bo już za chwilerkę, już za momentik wybuduje się następny! Nie ma więc mowy o grze na wyczerpanie surowców, dzięki czemu bitwy toczą się z ogromnym rozmachem i są krwawe - sil ci we flotach dostatek. Prowadzenie wojny na wyczerpanie jest co prawda możliwe, ale wiąże się z ciągłym atakowaniem, a nie obroną, bo bez zniszczenia bazy surowcowej wroga nie ma nawet co marzyć o zyskaniu przewagi - i bardzo dobitnie!

Na tym jednak plusy Outforce'a się nie kończą. Engine gry jest na tyle rozbudowany, że parę asów jeszcze w rękawie ukrywa. Na przykład inteligencja wroga. Fakt, że na początkowych etapach za bardzo się tego nie odczuwa, ale dzięki rozbudowanemu algorytmom genetycznym wrogowie uczą się na swoich (i oczywiście naszych) błędach - coś w rodzaju takich małych, kontrolowanych mutacji, tyle że w silnikowi, a właściwie w kodzie SI.

Zresztą, skoro już przy inteligencji jesteśmy, warto wspomnieć również o możliwości pisania skryptów dla naszych jednostek. Umożliwia to rozbudowaną konsolę (Quake i te sprawy) i odpowiedni język programowania. Nie jest to może zajęcie dla każdego, bo bez pewnej wprawy nie ma nawet co o osiągnięciu dobrych wyników marzyć, ale dla zaawansowanych będzie jak znalazł - zwłaszcza przy rozgrywkach sieciowych, bo nie ma co ukrywać, że nawet samoucząca się sztuczna inteligencja nie jest jeszcze w stanie zastąpić żywego gracza. Zás w starciach po LAN-ie czy w Internetcie każda se-

kunda się liczy i nawet możliwość kolejowania rozkazów (bo tak na dobrą sprawę Outforce jest bardzo ogorzonym nasłupem Total Annihilation, mającym praktycznie wszystkie zalety swego pierwowzoru - choć nie tym takim twórcy się nie chwali, ale nie zmienia to faktu, że podobieństwa są aż nadto widoczne) nie zawsze wystarcza - szczególnie gdy zmagają się więcej osób. A dobrze napisany skrypt odpowiadający za rozbiór floty czy atak może stać się w takich sytuacjach czynnikiem decydującym o życiu lub śmierci. Zresztą i bez nich po Sieci gra się bardzo przyjemnie, ale przy trzech możliwościach do

Flota Crion

Sytuacja podobna jak w przypadku Godari, stąd też po nazwie statku pojawia się jedynie nazwa odpowiadającej mu jednostki ludzi.

Tixer - Drone



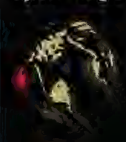
Evron - Predator



Kegger - Minotaur



Djeko - Eagle



Litter - Raptor



Martyr - Kamikaze



Zadarec - Hawk



Lector - Centaur



Chameleon - Wasp



wybrania stronach i stu dwudziestu jednostkach (z takimi perełkami jak holownik, który może także ciągnąć na przykład ciężkie działko, czy kamikaze) jest to właściwie oczywiste.

Nie ma jednak gry bez wad i produkt Q3 Games nie jest tu wyjątkiem, choć na szczęście minusy nie są tu zbyt wielkie. Właściwie poza jednym można by je zaszklifikować do kategorii "czepialstwo", ale co tam - jeśli ktoś mierzy w szczyty list przebojów, powinien być na to przygotowany. Coż to jednak za wady? Ano największą jest pewna monotonia gry dla pojedynczego gracza. Najpierw zapewnienie sobie wydobycia, wzmocnienie obrony i atak. Niby fakt, że schemat taki występuje w praktycznie wszystkich RTS-ach, ale tutaj po prostu dał mi się we znaki (może przez Cwacysm - sam zresztą nie wiem...). Zławsza, że prócz samego ataku często czeka nas jeszcze holowanie jakiegoś wrogiej budowli. No i oczywiście za każdym razem startujemy prawie od zera, co z czasem staje się nieco uciążliwe.

Pozostałe dwie wady są już mniejszego kalibru. Pierwsza z nich to kosmos ukazany w 2D. Bo skoro już mamy do czynienia z Przestrzenią, to niech będzie nieograniczona, a tak z walki między gwiazdami mamy walkę przypominającą potyczki na morzu - ma to oczywiście i swoje dobre strony, które zostały zresztą opisane, ale skoro ktoś się już na walkę w kosmosie rzucił, to mógłby to doprowadzić do końca.

Ostatnią zaś niedogodność to spolszczenie gry. Nie, żeby było złe, ale po Icewind Dale, w które ostatnimi czasy w domu pogrywałem, oczekiwałem czegoś równie dobrego. Coż, najwyraźniej superprodukcja CD Projektu są jeszcze klasą samą dla siebie, ale na szczęście Outforce nie dzieli od nich przepaści i gra się bez grymasów na twarzy.

Sumaryczna ocena (czyli uwzględniająca wszystko powyższe, a nie będąca średnią jakichś tam wyimaginowanych ocen częściowych - bo tych u nas nie ma!) to tak 8/10. Gra jest bowiem bardzo dobra, ale do najlepszych trochę jej jednak brakuje. Choć jeśli ktoś lubi babrać się w skryptach, to pewnie będzie mu jak u mamy - no, ale do tego trzeba już mieć snykalke, a ocena ma być przecież dla wszystkich.

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Q3 Games

Dystrybutor:

Coda tel. (022) 864 78 25

Internet:

http://www.outforce.com

Wymagania:

Windows 95-98 P2 233, 64 MB

RAM DirectX 7.0

Akcelerator:

wymagany

Plusy:

- niezgorzta grafika
- niezła muzyka
- mied wość od warzania własnych MP3
- wadowany, ryk skrypowy
- oczywiste konszo a do niego
- Łącząca s e S
- biek problemów z surowcami
- mied wość przemieszczania budowli
- rot ace wrzen e wstawk wideo
- i do tego ciek om rzetla wersja PL

Minusy:

- gra ustępuje superprodukcjom CD Projektu
- pora lym walkę tylko 2D
- jak na kosmos za duzo tu smieci
- no, mis e są n eco za monotonne
- i praktyczn e zawsze od początku

Nowy styl nowe możliwości



muzyka...



filmy...

...multimedia!

TWÓJ
ULUBIONY
SKLEP
INTERNETOWY

VIVID.PL^{SA}

VIVID
MULTI
MEDIA

- n@jdzie i syn@milczny...
- otw@rty na e-klientów...
- @tr@kcyjn@ i nowoczesni@
prezent@cj@ tow@rów...
- t@ni i przyj@zny sposób
n@ z@kupy...
- Promocj@ - wysyłk@ gr@tis!

VIVID.PL^{SA}

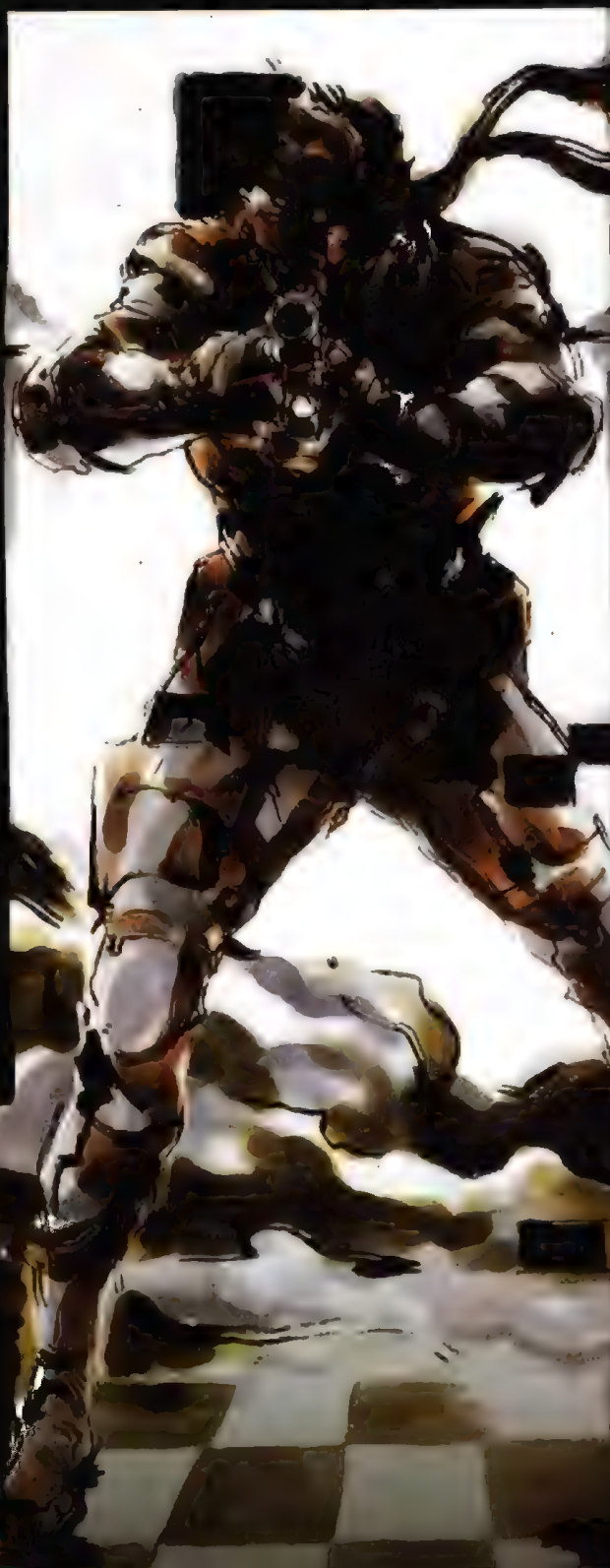
VIVID.PL S.A. ul. Tapicerska 17a, 02-168 Warszawa, tel. (022) 868 63 94, fax (022) 868 63 95, e-mail: kontakt@vivid.pl <http://www.vivid.pl>

Metal Gear Solid

Tajemnicą poliszynela jest fakt, że dobry sprzęt to nie wszystko, trzeba go jeszcze umieć wykorzystać. Koronnym tego przykładem są konsole - co z tego, że Playstation ma już ponad pięć lat i przyrównywanie jej do PC-tów już jakiś czas temu nie miało najmniejszego sensu, skoro gry wychodzą na nią takie, że nawet jej zakupienie tylko dla jednego tytułu nie wydaje się wcale czymś nienormalnym. Sam tak zresztą kiedyś zrobiłem (jeśli kogoś ciekawi - powodem było Final Fantasy) i wcale nie żałuję! Tym bardziej że niewiele później odkryłem wydanego przez Konami Metal Gear Solid, coś, o czym stojący obok PC jeszcze długo mogli tylko pomarzyć...

Allor

Czym jest Metal Gear Solid? Najprościej rzecz ujmując (i odwołując się do naszego podwórka) jest to widziany z trzeciej osoby Thief bodajże w współczesnych czasach, tyle że z komandosem, a nie złodziejem, w roli głównej. Oczywiście, jak na współczesność i akcję sił specjalnych przystało, miejscem gry nie są jakieś tam średnio-wieczno-industrialne budowle, a położo-



ne na Shadow Moses, jednej z wysp Alaski, składowisko wojskowych odpadów radioaktywnych. Co jednak mają z nim wspólnego oddziały specjalne? Ano miejsce to zostało zajęte przez terrorystów, którzy grożą, że jeśli w ciągu dwudziestu czterech godzin nie zostaną spełnione ich żądania (dość zresztą dziwne - domagają się zwrócenia ciała Big Bossa - a kto to jest, macie w ramkach), użyją broni jądrowej... W dodatku nie są to zwykli terroryści, a dowodzeni przez członków legendarnej grupy FOX-HOUND członkowie sił specjalnych przyszłości, poddani w ramach szkolenia między innymi "kuracjom" genetycznymi mającymi zwiększyć ich możliwości bojowe (ich przydomek GENOME skądś się przecież musiał wziąć).

Sześć godzin później na pokładzie znajdującej się w pobliżu Shadow Moses łodzi podwodnej typu Ohio, wsławionej akcjami w Outer Heaven i Zenzabai, a teraz ponownie przywrócony do służby, Solid Snake przechodzi krótką odprawę. Cele misji są proste: dostać się do wnętrza opanowanej przez terrorystów bazy, uratować przetrzymywanych tam zakładników (między innymi szefa DARPA oraz prezydenta AmisTech) i dowiedzieć się, czy terroryści dysponują środkami niezbędnymi do przeprowadzenia ataku nuklearnego, którym straszą Biały Dom.

Tak rozpoczyna się nasz wyścig z czasem. Wyścig, którego zasady tylko z pozoru wydają się jasne, a cele znane. Rzeczywistość jest bowiem równie nieprzewidywalna jak wrogowie, z którymi przyjdzie się nam spotkać. I jak przyjacieli, którzy... ale operacja jest przecież Top Secret.

Microsoftu można nie lubić, można psioć, na wieszającego się Windowsa, ale ciężko przy tym wszystkim nie zauważyć, że ma on również i chwile wielkie - może dla niektórych zdarzają się one zbyt rzadko, ale jednak. Jedną z nich jest bez dwóch zdań wydanie Metal Gear Solid na platformę PC. Nie dość bowiem, że na płytach zamieszczono, prócz samej gry, także i dodatkowe misje treningowe, znane jako Metal Gear Solid VR Mis-

CD ACTION

CD ACTION

sions, to i konwersja przeprowadzona została z całym należytym grze szacunkiem. Do przenosin wybrano zresztą wersję najpełniejszą z pełnych, bo pod względem zawartości można ją porównać jedynie do Metal Gear Solid Integral, a ta nawet na Playstation ukazała się jedynie w Japonii i to oczywiście w ich ojczystym języku. Różnice nie są może superwielkie (bo to przecież wciąż ta sama gra), ale są (na przykład możliwość chodzenia w trybie FPP) i już choćby za to pecetowej wersji należy się plus. Nie jest to jednak wcale plus ostatni, ale że nie każdy miał z wersją konsolową do czynienia, więc od tego miejsca porównania między różnymi wcieleniami Metal Gear będą już niezwykle rzadkie. Powinno to jednak, a przynajmniej mam taką nadzieję, wpłynąć pozytywnie nie tylko na wartość informacyjną tekstu, ale i na jego obiektywizm, gdyż opisujemy w końcu samodzielnie grę, która powinna do walki stanąć bez wsparcia ze strony swych starszych braci. A zatem - do boju gotowi? Na miejscu! Chaaarg!



Wcześniejsze misje Solid Snake'a:

Outer Heaven (Metal Gear)

Rok 1995. W Afryce Południowej powstaje małe, ale dysponujące silną armią państwo-forteca - Outer Heaven. Niedługo później wywiady państw zachodnich zdobywają informacje o opracowywanej tam nowej broni, mogącej zmienić układ sił na świecie... O pomoc proszony jest oddział specjalny FOX-HOUND, którego dowódca, Big Boss, wysyła do akcji o kryptonimie "Operation Intrude N313" jednego ze swych agentów - Gray Foxa, a trzeba wam wiedzieć, że imieniem Fox chrzczeni byli tylko najlepsi... Zostaje on jednak ujęty, a jego ostatni raport mówi coś o "Metal Gear"... O pomoc ponownie proszona jest FOX-HOUND, której dowódca do akcji posyła tym razem świeżo przyjącego do organizacji Solid Snake'a. Udaje mu się wydostać Gray Foxa, od którego dowiaduje się, czym jest ten Metal Gear - chodzącym czołgiem, wyposażonym w broń jądrową mogącą rażić dowolny cel na powierzchni Ziemi. Aby poznać sposób na zniszczenie Metal Geara, Snake ratuje dra Petrovicha, twórcę tej broni, i udaje się do niższych poziomów fortecy. Odnosi przy tym wrażenie, że przeciwnicy znają jego plany, aczkolwiek udaje mu się wychodzić z zastawianych na niego pułapek obronną ręką i ostatecznie zniszczyć Metal Geara. W czasie ucieczki na jego drodze staje jednak dowódca Outer Heaven, którym okazał się... Big Boss, dowódca FOX-HOUND-a! Od niego to dowiaduje się, że wybór Snake'a do tego zadania był także częścią planu, gdyż jako najmniej doświadczony członek FOX-HOUND-a nie miał praktycznie szans na dostanie się do środka bazy. Stało się jednak inaczej i po utracie Metal Geara Big Boss włącza system autodestrukcji bazy, a sam staje do ostatecznej walki. Pośród palącej się bazy Solid Snake pokonuje Big Bossa, Outer Heaven przestaje istnieć, a Snake wycofuje się z czynnej służby.

Zanzibar (Metal Gear 2: Solid Snake)

Rok 1999, upadek kryzysu paliwowego. Czech, dr Kio Marv, dokonuje przełomu, odkrywając mikroorganizm zdolny do przetworzenia ropy w pełnowartościowe paliwo bez potrzeby budowania kosztownych rafinerii. Informacje o OILUX, bo tak został on nazwany, zostają przyjęte na świecie z wielką ulgą, ale niedługo później dr Marv ginie w tajemniczych okolicznościach, a wraz z nim i cała dokumentacja... Śledztwo ujawniło tylko jedno - Zanzibar, było to małe państewko, w którym panował wojskowy reżim. Pojawiło się w roku 1997 w środkowej Azji. Dzięki pomocy najemników i zaniechaniu terytorium w jedną wielką fortecę zdolną odeprzeć ataki armii rosyjskiej, a niedługo później napaść na niepodległość, będącą ukoronowaniem wojny zwanej później, ze względu na rolę, jaką odegrali w niej najemnicy, Wojną Najemników. Zgodnie z informacjami, jakie posiadał Znachór, Zanzibar miał już dostęp do broni jądrowej, a dzięki zdobyciu planów OILUX, był na najlepszej drodze do zajęcia pozycji ekonomicznego i militarnego mocarstwa. Zaniepokojone tą sytuacją Stany Zjednoczone wezwały na pomoc FOX-HOUND-a, którego nowy dowódca, Roy Campbell, ponownie powołał do czynnej służby Solid Snake'a i tuż po Outer Heaven przeszedł już do legendy... I powierzył mu misję przeniesienia do Zanzibaru i oswobodzenia doktora Marva. Snake'owi udało się przedrzeć przez kolejne linie obrony. W środku fortecy spotkał dr. Petrovicha, który również został tu uprowadzony i zmuszony do pracy nad nową wersją Metal Geara. W dodatku dowódca Zanzibaru był nie kto inny, jak sam Big Boss! W czasie poszukiwań dr. Marva Snake natknął się również na innego znajomego - Gray Foxa, kierującego nowym, a w dodatku w pełni sprawnym Metal Gearem. Czas ostatecznej rozgrywki jeszcze jednak nie nadszedł, bo najpierw trzeba było uratować dr. Marva. Snake dotarł jednak do niego za późno, a stojący przy trupie Petrovicha nie mógł nic na to poradzić... Taka była przynajmniej jego wersja, bo jak się Snake chwilę później dowiedział, Petrovich był w Zanzibarze z własnej, nieprzymuszonej woli i sam kierował projektem nowego Metal Geara! Gdy wyszło to na jaw, Petrovich zaatakował Snake'a, ale nie miał szans w starciu z nim i plany OILUX znalazły się w bezpiecznych rękach. Nadal jednak istniał Metal Gear i kierujący nim Gray Fox. Z konfrontacji z nim Snake wyszedł zwycięską ręką, pokonał samego Foxa w walce jeden na jeden, straconej na polu mowy. To jednak jeszcze nie był koniec, pozostał bowiem sam Big Boss... Ostatnie słowa Big Bossa na zawsze utkwiły Snake'owi w pamięci: "Ktokolwiek by wygrał, nasza walka i tak się nie skończy. Przegrany uwalni się wprawdzie z zakletego kręgu walki, ale zwycięzca będzie musiał na nim pozostać i dalej toczyć swój żywot wojownika - aż do śmierci. Swojej śmierci..."

Przyjaciele

SOLID SNAKE

Dawny członek FOX-HOUND-a, działający w pojedynkę ekspert od infiltracji - po akcjach w New Heaven i Zanzibarze stał się postacią legendarną, którą wezwano do rozwiązania konfliktu na Shadow Moses.

MERYL SILVERBURGH

Siostrzenica pułkownika Campbella. Świetnie wyszkolona w trakcie wirtualnych symulacji, po raz pierwszy w rzeczywistej akcji wzięła dopiero udział w czasie ataku na Shadow Moses - znalazła się po prostu w złym czasie i w złym miejscu...

ROY CAMPBELL

Dawny dowódca FOX-HOUND-a, został ponownie powołany do służby jako dowódca operacji na Shadow Moses z powodu swojej znajomości Solid Snake'a oraz procedur obowiązujących w organizacji.

NAOMI HUNTER

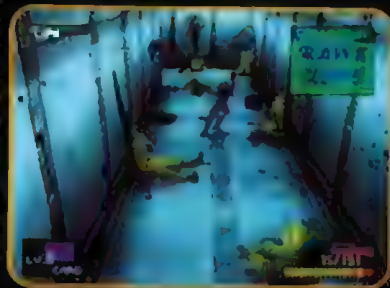
Szef personelu medycznego FOX-HOUND-a, odpowiedzialna między innymi za terapię genową, której byli oni poddawani - razem z pułkownikiem Campbellem tworzy podstawowe wsparcie dla Snake'a.

MEI LING

W czasie operacji na Shadow Moses zajmuje się komunikacją oraz przetwarzaniem danych, jest również twórcą Codeca oraz radaru będącego na wyposażeniu Snake'a.

Podobnie zresztą jak i menu główne. Dzięki wszechobecnej pikselozie wygląda ono bowiem co najwyżej średnio. Sytuację wprawdzie nieco ratuje leżąca w tle muzyka, ale mimo to pierwsze wrażenie po uruchomieniu gry zbyt pozytywne nie jest. Na szczęście dalej jest już lepiej - choćby i z tego powodu, że do dyspozycji mamy pięć poziomów trudności, różniących się w dodatku nie tylko przeciwnikami czy wytrzymałością naszej postaci, ale i przydzielonym nam wyposażeniem. Na najprostszym z nich dostajemy bowiem, prócz łomki i papierosów, także i pistolet maszynowy z nielimitowaną amunicją, a na dwóch najwyższych musimy zapamiętać o naderze. Zarówno jedno, jak i drugie dość znacznie wpływa na rozgrywkę i płynność z niej przyjemność, dlatego też najlepiej pozostać przy złotym środku (czyli poziomie Normal) i przejść dalej, do początku misji.

Ztym początkiem jest jednak jeden mały pikus - otóż główne wprowadzenie do gry leci, jak to zresztą ostatnimi czasy bywa, przed dojściem do menu,



przez co bardziej niecierpliwi mogli je najwyżej przegapić. A tego zrobić po prostu nie można! Po menu wprowadzenia już bowiem się nie uświadczy, a mimo iż o bieżących celach i tak będziemy jeszcze informowani, to jednak traci się obraz całości. Zresztą wprowadzenie to jest na tyle dobre, że co jego oglądania wcale nie trzeba się zmuszać (choć to już jednak nie to samo, co na dużym TV z dźwiękiem puszczone przez porządny wzmacniacz - no, ale miałem się przedziś do niczego nie odwoływać...). Jest to przysłowiowe połączenie przyjemnego z pożytecznym.

Po zakończeniu wstępów i dostaniu się do wnętrza podziemnego hangaru na łódzie nadchodzi pora, by wreszcie włączyć sprawę w swoje ręce. Nie jest to wprawdzie trudne, ale jeśli ktoś nie skorzystał z opcji wirtualnego treningu, lepiej niech do niego wróci. Świat obserwujemy tu bowiem standardowo z zewnętrznej kamery i lepiej, żeby tak zostało (jest dużo łatwiej niż w FPP, który pełni tu jedynie rolę ozdoby), szczerze polecam, bo bez tego może być ciężko - zresztą lepiej chyba przy-

swoić sobie fachowe porady z treningu i instrukcji, niż dochodzić do wszystkiego samemu. Tym bardziej że - jak na całkiem realistyczną grę przystało - możliwości mamy tu bardzo wiele.

Ot, choćby i sam początek. Naszym pierwszym celem jest dostanie się na górę za pomocą windy. Właściwie banal, ale po pierwsze: na windę trzeba najpierw poczekać, bo pojechała na górę, a po drugie: miejsce to patroluje dwóch uzbrojonych po zęby strażników. A my, o czym już zresztą wspominałem,

mamy tylko lornetkę, papierosy, przy czym żaden z tych przedmiotów nie został przygotowany przez legendarnego Q i nie są to ani granaty trzeciej generacji, ani przykrywka służąca przemyceniu wiel-

kiej mocy lasera. Zresztą ostateczna ocena naszych umiejętności podawana jest po skończeniu gry, jednak mimo iż zależy ona od liczby zabitych strażników, to w wypadku Metal Gear Solid - im mniej, tym lepiej! O tym, że najlepiej by było, żeby nas w ogóle nie wykryto (poza miejscami, w których nie można tego uniknąć), przypominać też raczej nie trzeba. Słowem celem jest tu być

duchem, z którego istnienia nikt (no, prawie...) nie zdaje sobie sprawy. A nie jest to wcale takie proste i to pomimo wyposażenia nas w radar, który pokazuje pozycję wrogich pa-

WROGOWIE

Grupa FOX-HOUND stojąca za przejęciem Shadow Moses

LIQUID SNAKE

Człowiek o takiej samej twarzy jak Solid Snake, obecnie jest dowódcą FOX-HOUND-a i głównym autorem planu ataku na Shadow Moses.

REVOLVER OCELOT

Ekspert od lekkiego uzbrojenia i sadysta uwielbiający tortury, jest również bardzo doświadczonym strzelcem.

VULCAN RAVEN

Wielkiej postury szaman obdarzony niezwykle zdolnościami duchowymi, odporny na ekstremalnie niskie temperatury.

SNIPER WOLF

Doskonały snajper, mogący dniami czekać w zasadzce, przecząc tym samym popularnemu określeniu "staba płeć".

PSYCHO MANTIS

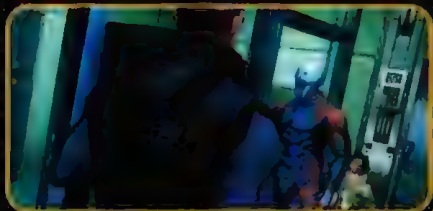
Były członek Wywiadu Parapsychicznego KGB, posiada potężne zdolności telekinetyczne, może również wchodzić w głąb czyjegoś umysłu.

DECOY OCTOPUS

Poza kryptonimem, o tym członku FOX-HOUND-a nie wiadomo praktycznie nic więcej.

trol (i kamer, których jednak na przystani nie ma) oraz ich pole widzenia. Trzeba bowiem zwracać jeszcze uwagę choćby i na grunt, po którym stąpamy, bo takie na przykład płasy w kałużach są przecież dość głośne... Ale względnie czuły słuch wroga można również wykorzystać na naszą korzyść: wystarczy popukać w ścianę, by zaintrygowany wartownik przyszedł sprawdzić, co się dzieje. W wielu przypadkach jest to zresztą wręcz niezbędne, zwłaszcza jeśli zależy nam na byciu duchem - bo jeśli nastawiamy się na zabijanie (nawet i gołymi rękoma), będzie nam dużo łatwiej, choć oczywiście na lepszy wynik nie ma co liczyć.

Gdy pierwszy etap mamy już za sobą i jadąc windą zrzucamy z siebie niepotrzebne już wyposażenie do nurkowania w lodowatych wodach Alaski, możemy w spokoju kontynuować rozważania na temat



Codec i częstotliwości

Mel Ding - 140.98
Master Miller - 141.90
Natasha Romanenko - 141.52
Colonel Roy Campbell - 140.85
Hal Emmenich vel Otakon - 141.12
Meryl Silverburgh - 140.15

ZELIS

PAN OLIMPI

GRA TWÓRCÓW FARAONA I KLEOPATRY



STWÓRZ MIASTO, ZMIERZ SIĘ Z BOGAMI,
STWÓRZ MIT

WYDANE PRZEZ:

SIERRA
WWW.SIERRA.COM

INTERACTIVE
GAMES

© 1999 Sierra Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Sierra, Sierra Entertainment, Inc., and the City Building Game are trademarks of Sierra Entertainment, Inc. © 1999, All Rights Reserved. Olympus is a trademark of Microsoft Corporation. Zeus is a registered trademark of Intel Corp. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

MSI

STYLIZOWANY PRZEZ
HELMUT KRAUTH
WWW.PL-11.PL
TEL: 011 311-27-25

DYSTRYBUCJA W POLSCE:

PLAY

WWW.PL-11.PL

wykonania gry. Cóż, ciężko nie zauważyć, że źle nie jest, choć, z drugiej strony, mogłoby być lepiej. Przyczepić się można zwłaszcza do pojawiających się na ekranie napisów - pikselozą aż od nich ziele... Na tle bardzo ładnego 3D wygląda to po prostu nieźle, aczkolwiek (na szczęście!) poza samym początkiem za wiele ich nie uświadczymy, więc przez zdecydowaną większość grania bez problemu się o nich zapomina. Zresztą nie tylko dzięki grafice.

Równie dużą rolę w przykuwaniu do ekranu pełni również muzyka z efektami oraz (a może przede wszystkim) fabuła - łącznie ze sposobem podania. Na dobrą sprawę Metal Gear Solid to bowiem niemal w równym stopniu gra, co film - i to film z gatunku tych lepszych, w których nie tylko udało się połączyć akcję z ciekawą fabułą, ale dodatkowo przeszmuglowano jeszcze sporą dawkę głębszych rozważań. Owszem, zdaje sobie sprawę, że nie każdemu muszą one odpowiadać, ale po pierwsze: wstawek filmowych (tzn. mających taki charakter, bo wszystkie tu robione jest na engine'ie gry i na żadne prerenderowane animacje się tu nie natkniemy - no, może na samym końcu, ale tam mamy akurat do czynienia z rzeczywistym materiałem filmowym, a nie jego komputerową imitacją) wcale nie trzeba oglądać, gdyż spokojnie można je przeskakiwać. Po drugie - co, historia, którą w trakcie gry tworzymy, jest tak interesująca, że grzechem byłoby ją zignorować! Większość filmów akcji jest przy niej po prostu nijaka! I to wcale nie dlatego, że z biernego odbiorcy stajemy się jej czynnym uczestnikiem - nawet gdyby

był to tylko film, to i tak (przy wiernym oddaniu wątków z gry) stałby się stuprocentowym hitem!

Ale zamiast gdybać o przenosinach na wielki ekran, lepiej powrócić do tego, co mamy - bo przecież tak dobrego połączenia wyzwalającej adrenaliny akcji i momentów zadumy przy użyciu tradycyjnych środków przekazu uzyskać nie sposób. Nawet gdyby wziąć tę samą (wspaniałą!!!)

muzykę, te same lokacje (przygotowane z pełnym profesjonalizmem) i tę samą fabułę (pokreśloną jak mało co - ale przez to niezwykle wciągającą!), to nadal czegoś by tu jednak brakowało... Bo o wielkości Metal Gear Solid świadczy również dbałość o szczegóły i tak zwane smaczki. Ot, choćby taki banalny Codec, za pomocą którego komunikujemy się z centrum dowodzenia: połączenie się z Nao'ni paląc papierosa (jest lekarzem i ich zdecydowanym przeciwnikiem) lub parę razy z rzędu wywołanie Mei Ling, a następnie nie zapisywanie gry. Nie będę tu zdradzał, co się w tych przypadkach wydarzy, ale - to po prostu trzeba zobaczyć samemu. A na tym przecież smaczki wcale się nie kończą!

Czy jednak znaczy to, że mamy do czynienia z grą idealną? No cóż, moim skromnym zdaniem niestety nie. Przynajmniej jeśli bierzemy pod uwagę opisywaną właśnie wersję na PC. Żeby jednak nie było niedomówień - nie chodzi o jakość konwersji. Bo do tej, poza pojawiającą się od czasu do czasu pikselozą, przyczepić się nie sposób: wykorzystanie akceleratorów, wysokie rozdzielczości, dodatkowe misje treningowe... Po prostu profesjonalnie przygotowana wersja najlepsza z pełnych. Gdzie zatem leży problem? Ano w samym PC...

Metal Gear Solid został bowiem przygotowany z myślą o konsolach, a to oznacza wygodne siedzenie w fotelu z padem w rękę i wielkim telewizorem przed sobą. A to niezupełnie to samo, co śledzenie potykania od monitora z klawiaturą i czterech literach na krześle... Różnica jest tu niemal taka sama, jak między oglądaniem filmów w telewizji (na normalnym sprzęcie, a nie z DVD na panoramicznym telewizorze) a w kinie. Niby treść ta sama, a jednak ogląda się zupełnie inaczej - i wcale nie chodzi tu o nadlatujące z tylnych rzędów puszki czy kapelusze panów z przodu. Podobnie i tutaj - wykonanie dobre, ale te warunki odbioru...

Sąd też i ostateczna ocena. Pełna dziewiątka byłaby tu bowiem za duża, ale znaczek jakości za całokształt być musi - bo przecież ciężko karać kogoś za to, że jest kosa. Zresztą, żeby nie było niedomówień, zarówno na te osiem plus, jak i znaczek jakości wersja PC w pełni zasługuje, tylko że gdyby gra powstawała od po-

.../ INNI

NINJA

Bardzo niewiele wiadomo o tym cyborg-ninji. Używa optycznego kamuflażu i japońskiego miecza katany, którym może ciąć stałe owoce, płyty jak masło, a nawet odbijać ku e karabinowe! Tyle tylko że nie bardzo wiadomo, po czyjej stoi stronie...

BIG BOSS

Były dowódca FOX-HOUND-a, znany jako "Legenda Żołnierza" lub "Największy Wojownik Dwudziestego Wieku". Jego szczątki zostały zachowane przez wojskowych do badań genetycznych.

HAL EMMERICH

Pracownik ArmsTech Inc., a przy okazji wielki fan japońskiej sztuki. Jego ksywa "Otacon" wzięła się od Otaku Convention, czyli konwentu maniaków tej formy sztuki.

NATASHA ROMANENKO

Samodzielny analityk wojskowy i ekspert od broni jądrowej, służyła w czasie misji na Shadow Moses.

MASTER MILLER

Były instruktor "survivału" w FOX-HOUND-ze, w trakcie misji na Shadow Moses służył Snake'owi radami przez Codec.

DONALD ANDERSON

Dyrektor Defense Advanced Research Projects Agency (Agencji Badawczej Zaawansowanych Projektów Obronnych - DARPA), został wzięty jako zakładnik przez terrorystów.

JIM HOUSEMAN

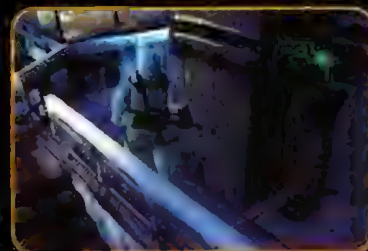
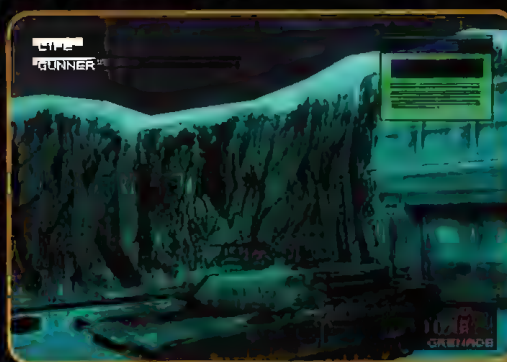
Sekretarz Obrony, dowodzi operacją antyterrorystyczną na Shadow Moses z pokładu swojego lotniczego stanowiska dowodzenia, umieszczonego na pokładzie samolotu AWACS.

KENNETH BAKER

Prezydent wielkiego konglomeratu zbrojeniowego ArmsTech Inc., razem z szefem DARPA Donaldem Andersonem został wzięty jako zakładnik przez terrorystów.

czątku z myślą o blaszakach, to bez problemu zdobyłaby dziesiątkę! Jest bowiem cholernie dobra, ale niestety pochodzi z nieco innego świata... Chwała jednak Microsoftowi za to, że zechciał ją nam przybliżyć, bo być może ktoś pokusi się o jej naśladowców, tym razem robionych już od samego początku z myślą o małych monitorach, a wtedy... Ech, lepiej nawet nie gdybać!

Tymczasem polecam jednak zagrać w to, co jest - na pewno nie pożałujecie, a przynajmniej dowiecie się, na czym polega fenomen Metal Ge-



ara, gry, dla której kupno konsoli wydaje się dla bardzo, ale to bardzo wielu czymś jak najbardziej akceptowalnym - ba, nawet normalnym!

Ocena:

8+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Microsoft

Dystrybutor:

Microsoft

Internet:

http://www.mgsps.com

Wymagania:

PII 233, 32MB, Win95, akcelerator

wymagany

Akcelerator:

wskazany

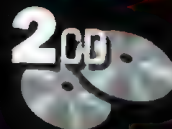
Plusy:

- bardzo dobra historia
- niezwykle dopracowany szczegółami
- zwrotna akcja
- świetna muzyka
- co razem i zle waga!
- p. u. s. dużo dodatkowych misji, treningów
- i poptaw ona grafika
- po prostu, n. o. d. o. e. konwersja!

Minusy:

- a e o nadal to samo co na PSX
- tyle że za miast drugiego, ciaw zera gra się nie moni forte
- a to jednak nie to samo
- no i tak, co do encja nych problemów z grafiką 3D

KSIĘŻYC TO TYLKO POCZĄTEK...



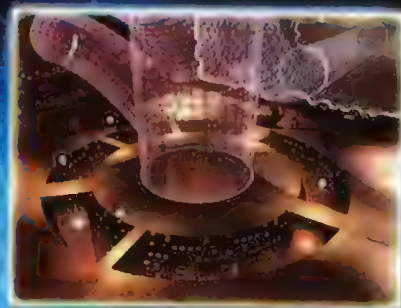
THE WARD

POŚLANIEC Z PRZYSZŁOŚCI

Nazywasz się David Walker. Jesteś członkiem wyprawy Apollo XIX, wasze zadanie to zebranie informacji o dziwnych ruchach tektonicznych na powierzchni Księżyca. Ale rutynowa misja zamienia się w chaos, kiedy cała załoga zostaje zamordowana, a ty stajesz się więźniem sekretnego świata Obcych.

Dlaczego?

Bo coś starszego niż sam kosmos chce uczynić cię dziedzicem pradawnej tajemnicy. Cel twojej prawdziwej misji pozostaje jeszcze nieznany...



CODA
Wylaczný dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

FRAGILEBITS

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją
jako jeden z pierwszych w Polsce.
Do każdej gry niespodzianka gratis.

Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Są takie gry, przy których instalacji odprawiam pewien rytuał. Przygotowuję szklankę, zapalam świecę i kładę na stole swoją ulubioną muzykę, najlepiej trochę z przeszłości. Częstoś LAN to (określenie 63), kładę ją na pół, patrzę na siebie z powagą i mówię: "Hej, jestem tutaj, jestem tutaj, jestem tutaj".

Mac Abra

No, może przesadziłem z tym rytuałem, kadziłem i - szczególnie - Cnatel Caffite 63 (mam wrażenie, że jedyną butelką tego wina jest więcej warta niż moja półroczna pensja), ale... wiecie. Są gry i są... GRY. Te pierwsze przepływają przez moją komputera jak spuszczona w toalecie woda, te drugie zaś kotwiczą na czas nieokreślony, ale zwykle ciutgi. (Rekordzista? Steel Panthers, nieprzerwanie od lata '96, dożyłowiec bez szans na zwolnienie warunkowe.) Close Combat zaliczam do gier z gatunku "GRY". Nie zdarzyło się, by nie gościły u mnie krócej niż 3 miesiące. Przy czym, co stwierdzam z pewnym bólem, im wyższy numer gry, tym czas gościnny jakby krótszy. Do trzeciej części trwała ona tak długo, aż pojawiła się kolejna sequel. Niestety, część IV była dla mnie lekkim rozczarowaniem (tzn. gra bardzo fajna... ale nie w taki sposób, jak oczekiwałem, i wytrzymała za edwie wspomniane 3 miesiące). Zatem, mimo radości z tego, iż mam już część piątą, nurtował mnie lekki niepokój. Bo - prawdę mówiąc - wydawało mi się, że teraz to już "albo wóz, albo przewóz". Tzn. albo CC odzyska dawny wigor, a bo trzeba będzie ogłosić, że mistrz powinien szybko wybrać się na emeryturę.

Z góry może zdradzę tajemnicę: że ona założona okazała się - częśćowo - fałszywa. Co tym samym oznacza, że w pewnym stopniu, jednak się spełniły, to bardziej to drugie... Prawda jest bowiem taka, że choć cykl CC ma się nadal nieźle i dać mu do emerytury, to mimo wszystko najnowszy potomek wyraźnie pokazuje, iż ewolucja CC dobiega końca. Jak to rozumieć? Otóż tak, że praktycznie (obym się mylił!) nic już w nim zmienione nie zostanie. Autorzy będą po prostu trząsali kolejne odcinki na tym samym engine'ie, bawiąc się co najwyżej w drobną kosmetykę grafiki, interfejsu czy engine'u. Trochę szkoda...

CLOSE COMBAT

INVASION NORMANDY

Czemu tak przypuszczam? Otóż dlatego, że po odpaleniu najnowszego CC poczułem się tak, jakbym dostał nie sequela, a expansion-packa do części czwartej. Jedyną istotną zmianą, jaką zaobserwowałem, to dodanie kilku większych rozdzielczości w opcjach (tu uwaga: gra automatycznie skanuje kompi i wyświetla tylko takie, które twoja maszyna jest w stanie wytrzymać). U mnie oznaczało to, że teoretycznie mogę pograć w rozdzielczości typu 2100 x 1500 (czy jakoś tak). Natura nie to tylko teoria, bo - mój monitor - to tak grałem w 800 x 600. A 1024 x 768 to już maksimum tego, co warto ustawić. No, chyba że podniecą was wojny pcheł, a czołg wiekości mrówki poraża swym ogromem. Aha, wszystko naturalnie w 16 bitach i 2D. Dzięki temu gra działa bardzo przyjemnie nawet na słabym (względnie...) sprzęcie.

W menu nie czekało mnie nic nowego - forma wizualna bez zmian. Nowe są 44 misie solowe, 6 covert operations (coś w rodzaju mini kampanii) i 4 kampanie, z czego i wielka i 3 mniejsze, wykrojone z tej dużej. No i tutorial + edytor scenariuszy (niezły). Są też opcje grania w sieci, ale niestety nie mogłem z nich skorzystać z przyczyn niezależnych (jakichś polskich łącz...).

Skoro jesteśmy w menu, muszę powiedzieć o małym zgrzycie - domyślnie gra ustawiona jest dla Amerykanów i w tle leci dynamiczna (według standardów roku 1944) swingowa muzyka. Fajnie. Szkoda tylko, że po przełączeniu się na Niemców nadal słyszę tę samą muzykę, co trochę psuje nastrój i kłóci się z historycznymi realiami. (Dla Niemców jazz + pochodne - verboten, jako że to czarna, zdegenerowana muzyka).

Najnowszy odcinek wyraźnie pokazuje, iż ewolucja CC dobiega końca. Jak to rozumieć? Otóż tak, że praktycznie (obym się mylił!) nic już w nim zmienione nie zostanie. Autorzy będą po prostu trząsali kolejne odcinki na tym samym engine'ie, bawiąc się co najwyżej w drobną kosmetykę grafiki, interfejsu czy engine'em. Trochę szkoda... Tym niemniej ta część CC nadal jest dziko grywalną grą.



Historia Close Combat

Close Combat - czyli D-Day po raz pierwszy, dość marna grafika, nieco niedopracowane zasady i interfejs, ale to był wówczas sz-n-k. Pierwsza gra z gatunku RTW.

Close Combat: A Bridge Too Far - operacja Market Garden, lepsza grafika, dopracowane większość usterek, może tylko AI wroga jeszcze takie sobie... Ale mimo to najlepsza część cyklu.

Close Combat: Russian Front - praktycznie to samo co wcześniejsze, drobne poprawki w interfejsie plus nieco inna, to co to sprawa dyskusyjna, gorsza grafika. Całość na froncie wschodnim. Ogólnie: nadal dobra gra, choć wyczuwa się utratę impetu scenarzystów.

Close Combat: Battle of Bulge - powrót do poprzedniej grafiki + dołożona opcja strategiczna - w końcu pojawia się ostrzycie. Co do opcji strategicznej - dla mnie był to błąd, bo gra lekko zyskała na kompiacji, a więcej straciła na oryginalność. Strategii jest mnóstwo, a CC jest jeden. Po co więc zatracać tę wyjątkowość... Mimo wszystko gra nadal trzyma poziom i godna jest polecenia.

Close Combat: Invasion Normandy - sami czytacie sobie recenzję '1. Ponownie Normandia. Zasadniczo to samo, co w poprzedniej części, plus wsparcie ognia ze statków - ogólna kosmetyka. Grało mi się lepiej niż w poprzedniej edycji CC. Sam nie wiem czemu... W sumie że nie jest, a e wyraźnie brakło inwencji...

Close Combat VI - zapewne będzie. Być może w końcu. Amerykanie sobie przypominają, że walczyli nie tylko w Europie? Może na nowym engine'ie? Kto wie, kto wie?

...niegodna narodu panów!) Szkoda też, że muzyka jest tylko w menu. Nie przepadam wprawdzie za muzyką w strategii - no ale gdyby tak rzucić swich Niemiaszków do frontального szturm przy dźwiękach "Cwałujących Walkiri" Wagnera? Byłoby miło...

Ajji... zaraz. Dopiero teraz się zorientowałem, że opisując wam rozmaite detale gry, nie powiedziałem o najwazniejszym! I znów, co to jest cyk CC i co to jest RTW - to macie w ramkach. Dla tych jednak którzy znają historię "dobrze inaczej", warto wspomnieć, że akcja tego odcinka ponownie rozgrywa się podczas nważy w Normandii, w roku 1944, tym razem jednak koncentrując się raczej nie na walkach plażowo-brzegowych, a na ekspansji Amerykanów w głąb terytorium Francji. Tu chcę załatwić sprawę pewnego buraczka. W zapowiedziach tej gry faktycznie pomyliłem uniesiony bojowym zapałem - pisał o kryptonimach Omaha (znanej choćby z "Szeregowego Ryana") i Utah (gdzie choć nie tylko tam) - rozgrywa się CC5. Prawdą też jest, że masakra na tej pierwszej była dużo większa i krwawsza niż na drugiej. Tym niemniej jednak śmierć nawet kilkudziesięciu osób (zamiast około 2000) nadal uważam za masakrę. Zatem to a propos listów od czytelników, w pierwszym wypadku przyznaję się do błędu, w drugim zaś obstaję przy swoim - na Utah też była nie lada rzeźnia. Zresztą po odparciu omawianej tej gry możecie to zobaczyć...

Ad rem. W samej grze (bitwie) również nie widzę specjalnych zmian - interfejs niema bez zmian, zasady także praktycznie niezmienione. (W tej części można przed rozpoczęciem walki edytować oddziały wroga, jeśli ktoś ma na to ochotę - zdaje się, że w IV tego było). W samej rozgrywce możemy dodatkowo (aczkolwiek

Close Combat

Oczywiście w konwencji RTW (patrz ramka) w których doszliśmy do wojny światowej, w tym wielkim oddziale żołnierzy w czasie II wojny światowej, sterując nimi po prostu tocząc bitwę, wydając rozkazy itd. Akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym, wielkie możliwości realizacji własnych zamiarów taktycznych - skoncentrowanie na zadanie z pominięciem zepeca, zaobserwowanie, pójście, zabicie, wzięcie, że gra ma ogromną grywalność. Polecam ją w ciemno każdemu, kto lubi trochę pomysłowość podczas zabawy.

Real Time Wargame?

RTW to termin ukształtowany, by odróżnić dość trywialne gierki zręcznościowe, z leciutkim wątkiem taktyczno-strategiczno-ekonomicznym (zwane RTS-ami, czyli Real Time Strategy), od gier będących uczciwymi grami strategicznymi, tyle że rozgrywanymi w czasie rzeczywistym. Gry takowe faktycznie wymagają od gracza choćby minimum wiedzy o taktyce, a wynik walki nie jest uzależniony głównie od ilości oddziałów czy szybkości wydobywania surowców. Swoją drogą w grach RTW nie bawimy się w produkcję itp., a w walkę; w końcu jesteśmy żołnierzami, nie zaś fabrykantami czy górnikami. W każdym razie, jeśli nudzą cię już RTS-y, a strategia turowa zniechęcają ogromną złożonością i godzinami poświęconymi na jedną turę ruchu, zainteresuj się grami RTW. One są akurat pośrednio: biorąc to, co najlepsze z obu gatunków. Prywatnie polecam następujące tytuły:

Combat Mission - to takie CC a e w 3D (choć oparte na zupełnie innych zasadach). Toż wołano. Nieśmiało wita grywalność! Prywatnie dodam, że to dla mnie obecnie lider tego gatunku - głównie ze względu na świeże podejście do tematu. Tym niemniej detronizację CC ogłoszę oficjalnie nie wcześniej niż po ujrzeniu sequela CM i stwierdzeniu, że jest lepszy od poprzednika.

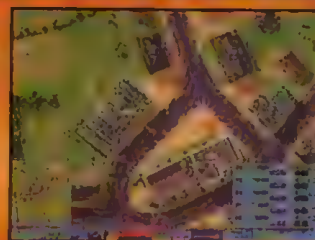
Sid Meier's: Gettysburg - wojna secesyjna w USA.

Shogun - średniowieczna Japonia (verily private!).

Myth 1 i 2 - teatralne i edytowane i fałszywe.

Close Combat - klasyka RTW.

nie zawsze) wykorzystywać wsparcie artyleryjskie (także z okrętów) tudzież lotnicze. Dodam jednak, żebyście nie oczekiwali - w wypadku lotnictwa - dywanowych bombardowań eskadr B-17. Nie tak skala działań - jeden bombowierc czy myśliwiec to zasadniczo wszystko, na co możecie liczyć. Aha! tu jest jednak pewna nowość - dyktam cennie zmieniające się warunki pogodowe, mające wpływ na obecność i skuteczność ataków lotnictwa. Trochę dołączający jest fakt, że z każdego wsparcia można korzystać tylko raz w czasie danego scenariusza. Lecz poza tym nie zmieniły się zasady, nie przybyło nowych rozkazów. Wszystko po staremu. A nie zmieniła się również grafika (w stosunku do części IV). Podobnie jest z A - nadal zdarzają się jej chwile widocznego niezręczności (przy ataku), szczególnie przy użyciu czołgów, które niekiedy, dłuższy czas kręcą się w kółko, nie bardzo wiedząc, co z sobą zrobić. Choć poza tym zastrzeżeń do A nie mam.



Duży może więcej, czyli opowieść w 3 aktach - o pożytku z posiadania pancernika

1. Psiakość - ale bunkier! Czołgiem nie ugrzysz... Hej, wy tam na morzu, macie może parę zbędnych pocisków burzących, kal. 360 mm?

2. Sure, boys! Posyłamy Wam kilka.

3. Niemcy są wyraźnie wstrząśnięci, a ich bunkier się załamał. (lub odwrotnie). Tyle roboty na nic! A nasi idą naprzód...

Podobnie (czytaj: równie niezmienne) jest w opcji strategicznej: tak samo jak w Battle of Bulge przydzie amę jednostkom punkty wsparcia ogniowego, przesuujemy na wskazane miejsce, toczymy bitwę. Nie ma tu wpływu na wyjście, skład jednostek (może poza rezygnacją z jakiegoś) - późniejsze nadrobienie strat czasem natomiast możemy uzupełnić amunicję i paliwo. Bez zmian pozostał też dźwięk. Dodajmy, że jest NIEMAL perfekcyjny. Nie wyobrażam sobie, że można zrobić oprawę pola walki lepszą od tej, która jest w CC! Tym niemniej, JEDNA rzecz mnie już KOSMICZNIE wpienia w 5 kolejnych częściach czołgi obu stron poruszają się chyba na poduszkach powietrznych, gdyż nie słychać ani szczerka gąsienic, ani dźwięku silnika. Wydaje się wam, że to drobiaź? Wcale nie! Słyszycie narastający ryk czołgów, s i nikow można oczekiwać, że to nie rowery wróg na mnie podciąga, a coś większego. I można już dokonać odpowiedniego przegrupowania, np. wysuwając ludzi z bazyokami czy podciągając działka pepanc. A tu co - cisza, cisza... i nagle wylaniają się czołgi. W tym momencie i mnie, i moich ludzi jasna krew zalewa. Mnie w przenośni, ich zaś dosłownie. Dlatego bardzo mi się miły fakt, że panowie producenci sobie to tak systematycznie olewają. Jakaś nowa świecka tradycja czy jak?

Sami więc widzicie, że zmian za wiele tu nie ma. Stagnacja pełną gębą. Jednak ta część CC nadal jest dziko grywalną grą, dla której odpuściłem sobie oglądanie "live" walki Colota - Tyson. (Choć, jak się okazuje, snuła mi głębiej obejrzę ją całą podczas łacowania dowolnej misji...). CC, Invasion Normandy ma u mnie rezerwację miejsca na HDD (swoją drogą, albo ponad 100 MB, albo ponad 600) na czas ładnych kilku miesięcy. Na pewno też kupię w ciemno część szóstą. Nie będę wszelako ukrywał, że cenniej największej świetności CC ma już za sobą i trudno będzie mu w najbliższym czasie obronić tytuł "najlepszej gry z gatunku RTW". Squad Leader, Combat Mission, Sudden Strike - grupa pościgowa jest silna... bardzo blisko. Coraz bliżej.

Ocena:

7+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Mattel Interactive

Dystrybutor:

Atomic Games/Play-it

Internet:

<http://www.ssgonline.com/cc5/>

Wymagania:

P200, 32 MB RAM, Win 9x

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

- traktacja dyktów CC
- świetny dźwięk
- kampania, dźwięk - polski leżak

Minusy:

- brak pomysłu na dalszą ewolucję cyklu
- nadal nie słychać tych cholernych czołgów!!!
- brak muzyki (poza menu)

- ten sam temat muzyczny (owinięty przez Niemiaszków i Amerykanów)
- brak informacji na temat sprzętu (nie każdy jest ekspertem od uzbrojenia...)
- 1 ciusienka (intro) (ok 90 sek.), i to w oknie wielkości pudełka zapalek!

CLOSE COMBAT
INVASION NORMANDY

STRIP puzzle

Na obrusie stały społem w dzbanku kawa, tort i strucla, a pod stołem zgodnym kołem układały dzieci pucla.

Czarny Iwan

Przytoczony powyżej początek ballady Wojciecha Młynarskiego dotyczy znanej każdemu zabawy.

Puzzle to rozrywka nad wyraz pożyteczna. Każde dziecko, gdy już zapozna się z zasadami układania puzzli: w'e dobrze, że fragmenty układanki zostały tak przemyślnie skonstruowane, że gdy z jednej strony znajduj'e się "końcówka męska", to z drugiej strony znajdziemy adekwatną do niej "końcówkę żeńską". Tę prostą, jakże uniwersalną zasadę można by przenieść na szerszą płaszczyznę, lecz zamiast tego wystarczy po prostu uruchomić niezwykle interesującą układankę, przygotowaną przez wrocławską firmę EXE.



STRIP puzzle, zgodnie ze zwyczajową formą zabawy, polegają na układaniu rozrzuconych niedbale fragmentów większego obrazka. Drobna różnica, która wyróżnia nasz program wśród morza dostępnych na komputerach i w sklepach układanek, polega na tym, że składamy obiekt niebanalny, opiewany przez poetów, wielbiony przez starożytnych i współczesnych, wynoszony pod niebiosa i

wielbiony czystą, dziewczęcą miłością przez nieszczęśliwie zakochanego Romea, marzącego o Dulcynei Don Kichota i wielu innych. Tematem, czyli obrazkami, które pojawiają się po złożeniu fragmentów "pucla", są oczywiście panie.

Tak niewinną czynność, jak szukanie fragmentu łydki (i pięty, jak mawiał Gombrowicz), która będzie pasowała do całości powyżej, również można obarzyć mianem panseksualizmu. jednak dla większości odbiorców STRIP puzzle będą jedynie dobrą zabawą, której temat przydaje jeno odrobinę pikanterii. Dopasowywanie fragmentów kobiecego ciała wymalowanych na ekranie monitora może być również zajęciem zmuszającym do refleksji głębszej niż dotycząca jedynie naszej fizyczności. Dziecko układające obrazek jest względem tego obrazka kimś zewnętrznym. Człowiek badający świat sam jest fragmentem tego świata. Musi więc sam siebie wbudować w jego obraz, jeśli ma to być obraz kompletny :-).

Prawda ta może ponownie cofnąć nas do tematu fizyczności i przyjemności z nią związanych, lecz równie dobrze może zmusić do jeszcze głębszej introspekcji.

Nie zagłębiając się dalej w ten przeuroczy temat, spójrzmy lepiej trzeźwym okiem na ofertę STRIP puzzle. Ponownie pojawia się myśl, że moglibyśmy przyjrzeć się zawartości płytki pod kątem liczby występujących w programie pań oraz ich atrakcyjności fizycznej. W tym wypadku zdania redaktorów CDA, zawzięcie biorących udział w testach programu, są bardzo podzielone. "O gustach się nie dyskutuje", jak mówi starożytne powiedzenie. Jak dla mnie pan'e są świeże i atrakcyjne, chociaż zdjęć na pewno nie określiłbym mianem artystycznych. Wydaje się raczej, że lepiej pasowałyby do reklamy w jakiejś popularnej gazecie codziennej, gdzie stanowiłyby doskonałe tło dla kilku cyferek numeru sex telefonu. Mogę powiedzieć, że większą przyjemność czerpię z obserwowania mojego zórtłego kanarka niż pań prezentujących swe wdzięki w STRIP puzzle. Wszystko może się zresztą przerodzić w obsesję. Jeśli chodzi o moje hobby, to wystarczy przeczytać "Ptaśka" Williama Whartona, aby się o tym przekonać.

Puzzle możemy układać na niższym i wyższym poziomie. Oznacza to, że układanka będzie składała się z 25 lub 64 fragmentów. Przyjemność osiągnąć łatwo, lecz wrażeń orgiastycznych odbior-

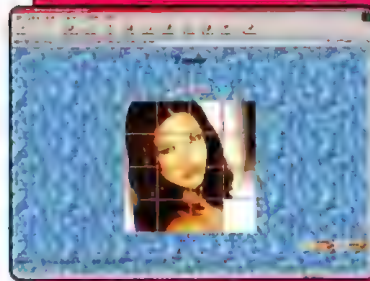
ca dostarczą sobie jedynie wówczas, gdy będzie dochodziło do tego stanu powoli i stopniowo. Podobno przyjemność jest wówczas o wiele większa, dlatego też wariant wieloelementowy zdaje się ciekawszy. W STRIP puzzlach brakuje

jednak opcji "ułoż", gdy użytkownik jest zdesperowany i pragnie już spotkać się z następnym wyzwaniem lub raczej jego wynikiem, a także wówczas, gdy zwyczajnie nie chce mu się szukać tych kilku brakujących elementów tła. Wyraźnie przydałaby się też możliwość przenoszenia fragmentów układanki, które zostały już ze sobą połączone. Dobrym rozwiązaniem jest za to opcja wpisania kodu w menu - dzięki niej możemy się przenieść do ostatnio układanego obrazka. Przecież jednak, że nie ma takiej automatycznej funkcji, która pozwalałaby obejrzeć bez zbędnych zabiegów każde foto, które wcześniej zostało już złożone

STRIP puzzle to bardzo pouczająca i atrakcyjna zabawka dla dzieci w różnym wieku (z tych powyżej osiemnastu lat). Z drobnych kawałków składa się cały obrazek. Czasem trzeba się sporo nagimnastykować, aby taki duży i skomplikowany obraz ułożyć i by wszystkie fragmenty dobrze do siebie pasowały. Uczy to cierpliwości, systematyczności i umiejętności przewidywania. Puzzle dla dzieci, które dostały już zielony dowód osobisty, mają inny temat w tle, co jest dobrym rozwiązaniem, bowiem takie dzieci szybciej się nudzą, a fantazja zadziała u nich dopiero wówczas, gdy się ją pobudzi. STRIP puzzle powinny stać się takim bodźcem, który jednocześnie poprawi krążenie, przemianę materii i samopoczucie. Jak widać, produkt z EXE ma działanie wysoce lecznicze.

Co się stanie, jeżeli STRIP puzzle zobaczy uczeń szkoły podstawowej :-)

Uczeń, który będzie oglądał owe kodki, prawdopodobnie wreszcie, zejdzie w szkole. La semina władca osoba, której daje kwiatek na Dzień Nauczyciela, wygląda tak samo, jak ono samo. Automatycznie mały odbiorca bęczy się z frustracji, staje się bliższy zrozumieniu jednej z podstawowych zasad humanizmu, iż wszyscy ludzie są racy sami. Dzięki temu naszemu dziecku nie grozi na ten przykład niezwykle groźny zespół Don Kichota, czyli przesadne angelizowanie jęć bismennej.



Ocena:

7

INFO - INFO - INFO - INFO

Producent:

EXE

Dystrybutor:

EXE

Internet:

http://www.exe.com.pl

Wymagania:

Windows 95, 98, 2000,

P 90, CD ROM 10x, SVGA

Akcelerator:

file

Plusy:

- mała, wygodna i ciekawa forma gry
- puzzle nie zawsze są rozbrane, interesujący element zaskoczenia
- panie niekiedy są całkowicie rozbrane
- na puzzlach nie ma panów

Minusy:

- nie ma pewności, czy panie nie pochodzą z WNP lub z Indii
- nie można użyć większego fragmentu ciała niż puzzle
- długo czekamy między kolejnymi zdjęciami, to rzytuje

KONTYNUACJA NAJLEPSZEJ GRY STRATEGICZNEJ WSZECHCZASÓW

CYWILIZACJA II

PRÓBA CZASU

3 w 1

TRZY GRY W JEDNEJ!

SZUKAJ W SKLEPACH

Gry z serii „Cywilizacja” to jedne z najlepszych gier strategicznych jakie do tej pory ujrzały światło dzienne. Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii i tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwsza to Cywilizacja II, klasyczna gra strategiczna, której akcja rozgrywa się na powierzchni naszej planety, druga to Wszechświat Lalande 21185, którego akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych, niezbadanych planetach trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią lądu lub w podwodnej otchłani. Podejmij wyzwanie - stwórz potężne i rozwinięte mocarstwo w każdym z tych odmiennych światów. Wyrusz w podróż w nieznaną, by odkryć, a następnie podbić nowe ludy, kultury, dzikie lądy, wielkie kontynenty. Buduj, broń się i atakuj. Zarządzaj swoim światem mądrze i sprawiedliwie, bądź władcą bezwzględny ale i rozważny. Stań się częścią historii.

Po raz pierwszy możesz dołączyć do trzymilionowej rzeszy fanów Cywilizacji 2 grając w profesjonalnie przygotowaną polską wersję gry i płacąc jedynie 79 złotych!

SPRZEDAŻ WYSOKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com



MICROPROSE

DOBRA CENA - DOKŁADNA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
PL
CD PROJEKT

Sergei Bubka's Millennium Games

Każde większe wydarzenie sportowe odbija się echem na rynku gier komputerowych. I wcale się temu nie dziwię, gdyż każdy chwyt marketingowy w tej branży wydaje się być dobry, a poza tym trzeba być szybszym od konkurencji, zwłaszcza w dziedzinie gier sportowych, gdzie ciężko o nowy dobry pomysł. Dlatego wszelkie mistrzostwa świata, olimpiady stają się inspiracją dla producentów gier. Tak też jest w przypadku firmy Midas, będącej czołowym producentem gier sportowych, od wyścigów wszelkiej "maści" poczynając, na wydanej ostatnio jeździe konnej kończąc. Wykorzystując wielkie wydarzenie jakim jest olimpiada w Sydney, i być może serię mitingów znanych pod nazwą Golden League, Midas postanowił stworzyć grę stricte lekkoatletyczną.

Legion

W nazwie produktu, jak zdążyliście już zauważyć, nie figuruje żadne sformułowanie odnoszące się do olimpiady, jednakże już intro dość jednoznacznie daje nam do zrozumienia, że autorzy nawiązują do najbliższych nam zmagani olimpijskich. Midasa albo nie było stać na wykupienie licencji, albo najzwyczajniej w świecie spóźnili się. Aby wynagrodzić nam ten nietakt postanowili przyciągnąć miłośników lekkiej atletyki nazwiskiem słynnego skoczka Siergieja Bubki. Cóż, gra powstała i nie ma co rozrzucać motywów jej zaistnienia, trzeba zająć się tym co ma do zaoferowania.

Oferta obejmuje całą gamę dyscyplin sportowych, uprawianych na stadionach i halach sportowych całego świata. Możemy biegać, skakać, rzucać, pływać, atać, łamać... To oczywiście lekka przesada, bo rywalizacja odbywa się w podstawowych dyscyplinach lekkoatletycznych. Początkowo dostępnych jest tylko pięć: sprint na 100 metrów, pchnięcie kulą, trójskok, 800 metrów i rzut oszczepem. Aby wziąć udział w wielkich rozgrywkach, należy wybrać drużynę narodową, kierując się nie tylko patriotyzmem lub upodobaniami narodowymi, ale przede wszystkim określającymi poszczególne teamy parametrami, dotyczącymi siły, szybkości, skoczności itd. De-

Ogląda się Millennium Games bardzo fajnie, niestety z grywalnością trochę gorzej.

terminują one wybór dyscyplin, w których mamy szansę zająć medalowe lokaty.

Przed "wyjazdem na olimpiadę" konieczne są eliminacje. Zakwalifikowanie się jest równoznaczne z osiągnięciem z góry określonego wyniku minimum. Tak więc najpierw rywalizacja z samym sobą i niezbyt, jak się zdaje, wyśrubowanym wynikiem, a później wielka walka o medale. Medale są trzy jak wiadomo, a zawodników może być od 4 do 8, co przy wyborze trzech przeciwników i zajęciu ostatniego miejsca da całkiem niezły wynik i nie pozwoli wpędzić się w kompleksy.

Gdy nie odpowiadają Tobie parametry żadnej z drużyn możesz sam dokonać ich określenia i zamiast wybierać USA, zmienić team na reprezentację Wysp Owczych. Mimo tego, że "podrasujesz" swoich zawodników, nie licząc na to, że czeka Cię łatwe zadanie. Trudność leży w tym, że aby wygrać,



trzeba mieć klawiaturę z tytanu. Wszystko za sprawą modelu sterowania i napędu naszych szacownych lekkoatletów. Panowie z Midas użyli tradycyjnego sposobu rozpędzania, rozbijania, czy też przewrócenia zawodnika. Im szybciej naciskasz zdefiniowane klawisze "akcji" tym szybciej Twój zawodnik biegnie... itd.

Dla sprawnej rozgrywki konieczne są trzy klawisze akcji, z których co najmniej dwa są w ciągłym użyciu w zależności od dyscypliny. Przy sprintcie jeden używany jest do startu, pozostałe do wyciśnięcia z zawodnika siódmych potów (i zrogowacenia naskórka na palcach). Poza eliminacjami do



wyboru mamy możliwość rywalizacji z czasem, czyli bicie rekordów świata lub wolną grę, w której możemy poprobować swoich sił w dowolnej dyscyplinie, bez oglądania się na przeciwników.

Gdy znudzi się nam rywalizacja z czasem lub komputerowymi przeciwnikami, zagłębiamy do trybu multiplayer i ... znajdujemy tam bardzo interesujące rozwiązania. Klasyczny multi, gdzie możemy zagrać w sieci, to nie wszystko. Korzystając z jego dobrodziejstw tworzymy własny miting ek-



Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Midas

Dystrybutor:

Larus

Internet:

<http://www.midasinteractivelab.pl>

Wymagania:

P233, 32MB RAM, Win 95/98

Dźwięk

Akselerator:

Wyibugany

Plusy:

- możliwość rywalizacji we wszystkich dyscyplinach lekkoatletycznych
- swetina od strony graficznej i dźwiękowej
- opcja split screen

Minusy:

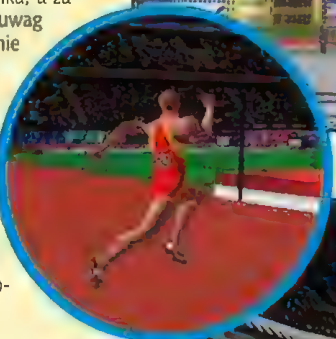
- brak licencji
- częste wymiany klawiszy
- duży poziom trudności
- laka sobie grywalność

koatletyczny. Dobieramy dyscypliny, ustalamy kryteria kwalifikacji i rozdajemy medale. Nie ma to jak występować przed własną publicznością.

Wiadomo, że dwie osoby szybciej zniszczą klawiaturę niż jedna, autorzy zgodnie z tym założeniem uraczyli nas opcją split screen, gdzie definiując klawisze dla dwóch graczy możemy na jednym ekranie katować dwóch zawodników. Fajna sprawa, tylko że łatwo pozbawić kolegę oka lub zęba w trakcie rywalizacji o klawisze, a Midas zrzeka się odpowiedzialności za takie nieszczęścia. Dla osób, które sięgną po "Siergieja" proponuję zajrzeć do opcji tutorial, a to z tego względu, że nie łatwo jest opanować kolejność i częstotliwość niszczenia klawiszy. Tam spokojnie dowiemy się, który uderzać częściej, a który mocniej dla poszczególnych dyscyplin. Bo kombinacje są różnorodne. Gra zgodnie z kanonem nie dyskryminuje kobiet, gdyż przy wyborze dyscypliny, zawsze musimy się zdecydować, czy pokierujemy wygładającym jak nasterkowy Benem Johnsonem, czy też wyglądającą jak po treningach w byłej NRD zawodniczką (ach ta lekkoatletyka).

Iroszeczkę przesadzam, ale skoro już przy zawodnikach jestem, to muszę przyznać, że wyglądają naprawdę nieźle (pełny trójwymiar). Wspaniała masa mięśniowa opięta skąpym wdziakiem w barwach narodowych robi duże wrażenie. Całkiem nieźle odwzorowany został ruch zawodników, momentami aż obawiałem się, że moja miotaczka pchając kulę, robi sobie jakąś krzywdę. Do tego cała masa dźwięków towarzyszących temu nadludzkiemu wysiłkowi fizycznemu. Chrapliwy oddech na finiszu, stęknienia przy odbiciach, jak na prawdziwych zawodach. Publiczność również nie pozostaje w tyle, czasami przekrzykując nawet komentatora. Tak, komentator towarzyszy nam przez cały czas i nie jest to flegmatyczny angielski sprawozdawca, którego poruszyć jest w stanie tylko zawalenie się trybun na stadionie. Ten osobnik entuzjastycznie reaguje na zwycięstwa naszego zawodnika, a zarazem nie skąpi uszczypliwych uwag kiedy coś pójdzie nie tak. Właśnie reakcje publiczności i świetny komentarz sprawiają czasami wrażenie, że siedzimy przed telewizorem i oglądamy prawdziwe zmagania lekkoatletów. Do tego fachowe najazdy kamery na poszczególnych zawodników i szczegółowy opis ich osiągnięć dopełnia iluzję prawdziwego widowiska.

Fakt faktem, ogląda się Millennium Games bardzo fajnie, niestety z grywalnością trochę gorzej. Trzeba nie lada cierpliwości, aby osiągnąć mistrzostwo, a to może okazać się zadaniem ponad siły wielu wirtualnych lekkoatletów. Druga sprawa nie przynosząca zaszczytów to ta nieszczęsna licencja. Wiadomo przecież, że nawet najbardziej rozkochany w lekkiej atletyce maniak nie poświęci swojej klawiatury dla jakis n'eznanych, fikcyjnych gigantów wybiegających na bieżnię równie nieznanego stadionu. □



Świat platformówek

JAZZ JACKRABBIT 2 the secret files



49⁹⁰

Seria gier Jazz JackRabbit 2

The Secret Files i Zimowe Przygody to

- mnóstwo dynamicznych, pełnych niespodzianek i humoru poziomów;
- tryb jednego lub wielu graczy w 5 rodzajach współzawodnictwa;
- traje bohaterów: Jazz, Spazz i Lori;
- edytor poziomów.

JAZZ JACKRABBIT 2 ZIMOWE PRZYGODY



49⁹⁰

'Po prostu fajna, rodzinna platformówka' (CD Action)

WYSPA SKARBÓW 7

- 13 dużych, odmiennych graficznie światów;
- renderowana grafika;
- wysoka rozdzielczość;
- klimatyczna muzyka a'la - na koniec - super bonus



29⁹⁰

Gry do nabycia w dobrych sklepach oraz wysyłkowo: K. Avalon, skł. poczt. 66 35-959 Rzeszów 2 tel. (17) 856 99 12, email: office@kavalon.com

Galaga

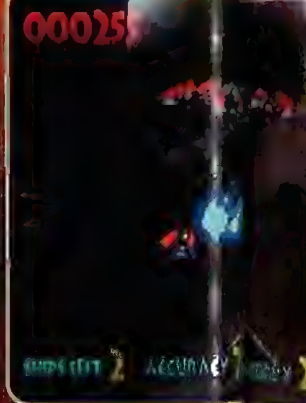
DESTINATION
EARTH



Jeszcze wcześniej, bo w odległym o lata świetlne 1979 urodził się prekursor Galagi: gra z Bally Midway zatytułowana Galaxian. Zapewne większość z nas jest przekonana, że ludzie, którzy w to grali, stoją już nad grobem, a właściwie jedną nogą są już w trumnie. Mimo jednak, że Galaga powstała wieki temu, wy też zapewne znacie ten tytuł. Jak to możliwe? Już wyjaśniam, Galaga była grą tak popularną, że co kilka lat pojawiała się jej kolejna, unowocześniona wersja (nie wspominając o dziesiątkach klonów). Już w roku

1984 światło dzienne ujrzał Gaplus, wyprodukowany w Namco. Na kolejny tytuł przyszło fanom czekać cztery lata. Rok 1987 to rok premiery Galagi '88. Są to czasy świetności maszyn coin-up, czyli automatów do gier na monety lub żetony. Po dwóch wcześniejszych produkcjach firmowanych przez Namco, tym razem gra powstała w Atari. Rok 1990 to znowu wielki powrót Namco i Galaxian 3. Giera pojawia się na potężnych monitorach TV, a automat zostaje zintegrowany z kabiną, która niewiele odbiegała od wnętrza statku kosmicznego. W roku 1994 Namco wypuszcza Attack Of The Zeigler, jeszcze do niedawna najnowszą i najlepszą następcę klasycznej Galagi. I wreszcie rok 2000. Dziś! możemy zasiąść naprzód Galaga: Destination Earth- pierwszej gry z tej rodziny przygotowanej w technologii 3D.

Szalone to niezwykle agresywna rasa kosmitów, którzy opatrzyli sobie naszą błękitną planetę na siedlisko. W poprzednich latach kilkakrotnie przekonali się już, że nie mają czego szukać w naszym systemie słonecznym, i wydawało się, że wreszcie to zrozumieli. Jak się okazało: pamięć mają bardzo krótką. Kilka lat po ostatniej inwazji (Attack Of The Zolgear) Ziemianom udaje się skolonizować planety należące do macierzystego układu słonecznego. Następną fazą ma być wyprawa poza rodzinny system. Po kilkuletnich przygotowaniach statek kosmiczny wyrusza do odległego celu. Kiedy jednostka mija Plutona, zostaje zniszczona za-



atakowana Flotylla ob-
cych statków (a właściwie
robali) na pewno nie po-
jawiała się tu: aby rozegrać
"kosmiczny mecz". Roz-
poczyna się bezpardono-
wa walka.

Tak mniej więcej brzmi historia w grze GaGa: Destination Earth. Młodszym czytelnikom należy się również wyjaśnienie.

ze Galaga to nie innego jak klasyczna kosmiczna strzelanka. Przeciwnicy pojawiają się całymi hordami i jeżeli nie zostaną natychmiast wybici, formują sztyk. Nasz statek nie może wylecieć im na przerosi, lecz jedynie uciekać na boki, wystrzelując jednocześnie tony pocisków rakietowych.

W dotychczasowych wersjach gry pole walki obserwowało się z góry. Ponieważ nowa Galaga jest grą 3D, zaproponowano nam dodatkowe dwa widoki, co miało, zdaje się, uatrakcyjnić i wzbogacić zabawę. Możemy obserwować zmagania naszego statku z boku (gra jest wówczas nadal dwuwymiarowa) lub

spoglądać w dysze wylotowe ziemskiej rakiety (3D). W wariacie trójwymiarowym gra jest o wiele trudniejsza. Przede wszystkim dlatego, że, o ile w symulatorach kosmicznych możemy regulować szybkość, w Galadze nie ma takiej możliwości. Statek osiąga kosmiczne prędkości, a na drodze pojawia się przecież cała masa żelastwa, kosmicznych śmieci i oczywiście chimery robakowatych przeciwników. Nie zabraknie również stacji kosmicznych, meteoroidów i obiektów, które należy zbierać, wykonując określone zadania.

Te ostatnie, czyli - jak to ładnie określono - Challenge Stages, są nieco bardziej wymagające dla gracza. Samo zabicie i liczenie punktów za zestrzelone robaki nie wystarczy. Musimy również zrealizować główny cel misji. Może to być np. ważny lot, w trakcie którego należy zebrać 21 fragmentów urządzenia, dzięki któremu włączy

się system obrony bazy. W innym zadaniu należy z kolei uruchomić turbinę wodną. Oczywiście takie misje doskonale urozmaicają grę, jednak równocześnie pojawiają się pewne zastrzeżenia ogólnej natury. W trakcie zabawy niemal co chwila gra automatycznie zmienia nam sposób obserwacji planszy. Raz widzimy nasz statek z góry, za chwilę z boku, a po sekundzie lecimy wprost przed siebie w pełnym

trójwymiarze. Jest to niezwykle męczące i niewygodne rozwiązanie, bowiem trudno od razu przestawić się na odmienny sposób

sterowania rakietą i całkowitą zmianę planu. Co z tego, że zwiędzamy okolice Saturna, Marsa i Słońca, gdy z czoła spływa pot, a kamera lata wokół jak oszalała. Co najgorsze, opcji tej nie można wyłączyć. Nie ma również stopniowania trudności gry. Jest to jej największy, naprawdę poważny błąd, o czym przekonacie się sami: jeśli tylko zastrzeżycie do nowej Galagi. Wyśrubowany poziom trudności i nagle zmiany kąta widzenia prowadzą do oczopląsu i zera rozbieżnego. Bardzo mi się to nie podoba.

Nie podusza nawet ładna grafika, bardzo fajnie zaprojektowani przeciwnicy, dodatkowe bronie i świetna muzyka. Może wam będzie się grało lepiej, jednak szczerze w to wątpię. W moim mniemaniu nowa Galaga została po prostu przeładowana nowinkami technicznymi. Wygląda to ładnie, ale gra się byle jak i bez entuzjazmu. Ponieważ jednak czuję do tego tytułu pewien sentyment, stawiam grze z Namco mocną szóstkę.

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Namco
Dystrybutor:

Hasbro Interactive

Internet:

<http://www.hasbrointeractive.com>

Wymagania:

Penium 166, 16 MB RAM,

3D graphics accel. Win95/98/NT

Accelerator:

wskazany

Plusy:

- muzyka
- bardzo ładna grafika
- broń i uzbrojenie
- misje

Minusy:

- nagłe zmiany z 2D na 3D
- wysrubowany poziom trudności
- mimo wszystko - wtórność

www.lkavalon.com

TRIDONIS



całkowicie
po polsku

2 płyty CD

- Gra typu RTS, a w niej:
- dwie rasy do wyboru;
 - 24 skomplikowane misje;
 - 70 typów jednostek;
 - 30 różnych struktur;
 - pory dnia i nocy;
 - różne scenerie walk;
 - światła, mgły, dymy;
 - sztuczna inteligencja;
 - wątek ekonomiczny.



Tridonis

49,90 zł

Gra przygodowa
osadzona w świecie
magii i czarów.

Unikalna renderowana grafika z dziesiątkami animowanych postaci. Nowatorski, trójstopniowy system podpowiedzi.



całkowicie
po polsku

2 płyty CD

LIATH Spiralny Świat

49,90 zł

Dość dobra, polska
gra przygodowa.

Przewrotna, iskrząca zagadkami fabuła inspirowana filmem "Seksmisja" Juliusza Machulskiego! Dopracowana grafika i profesjonalne udźwiękowienie.



całkowicie
po polsku

2 płyty CD

AD 2044

49,90 zł

Połączenie gry akcji
z grą przygodową:

- fascynujący świat 3D;
- pełna swoboda ruchów;
- dynamicznie zmieniające położenie kamery;
- zróżnicowane techniki walki: wręcz, mieczem, łopatem oraz nunczako;
- sporo zagadek.



całkowicie
po polsku

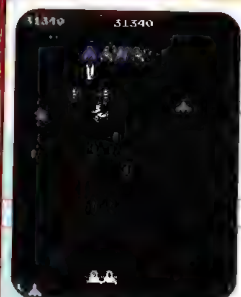
2 płyty CD

TUNGUSKA

49,90 zł

Zamówienia wysyłkowe:

L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
tel. (17) 856 99 12
e-mail: office@lkavalon.com



Prekursor
Galagi -
Galaxien.
Rok 1979.



Tak wygląda-
ła Galaga w
1984 roku.



Automaty do
Galaxien. Nie
wiem, czy żyje
jeszcze ktoś,
kto grał na tym
"stole".

Wizards & Warriors

Wśród twórców gier trwa przedziwna rywalizacja, prawdziwy wyścig, w którym - aby wygrać - nie należy jak najszybciej przebrać nogami czy wiośłami, lecz przedstawić światu grę jak najbardziej uduślnioną, a jeszcze lepiej - stworzoną z mieszaniny kilku całkowicie różnych gatunków. Biorący udział w tej imprezie niewątpliwie dobrze się bawią, ale dla nas, zwykłych graczy, oznacza to najczęściej, że do żadnej nowej gry nie możemy podejść bez obaw. Na szczęście są jeszcze tacy, dla których powrót do korzeni, do tego, co kiedyś nas najbardziej bawiło, nie jest niczym strasznym. Do tego chlubnego grona można niewątpliwie zaliczyć ekipę znaną jako Neuristic Park, która we współpracy z niejakim D.W. Bradleyem stworzyła grę Wizards & Warriors.

YASIU

Nawet twórcy z pewnością jest znane starożytne powiedzenie: "Nie ma czegoś takiego jak miłośnikom komputerowego RPG. Oni to przecież jest głównie odpowiedzialni za kilka części słynnego cyklu Wizardry, więc doświadczenia w branży na pewno nie można mu odmówić. Do tworzenia W&W zasiadł razem z ekipą programistów, grafików, muzyków i innych nieco ponad cztery lata temu. Ufitynęło więc mnóstwo czasu, ale czy został on wykorzystany dobrze?

ne na naprawdę wysokim poziomie, można o nim powiedzieć jedynie to, że przedstawia historię, którą w przeróżnych wariacjach oglądaliśmy już chyba setki razy. Dawno, dawno temu dwie nieśmiertelne istoty - dobra i zła - trochę się pokłóciły i postanowiły raz na zawsze wyrównać porachunki ze sobą. Stojący po dobrej stronie kapłan Amephas z pomocą anioła o imieniu Kerafi i magicznej energii zwanej czarnym ogniem pokonał złego Cet Ude D'wa. Obaj zapadli w głęboki, wydawałoby się, wieczny sen. Niestety, pojawiły się siły, które doprowadziły do przebudzenia złego i zniszczenia ciała jedynej zdolnej go pokonać istoty. Cet nie chciał sobie dwa razy powtarzać, powoli zaczął odzyskiwać niegdysiejszą potęgę i teraz ktoś musi go powstrzymać. Nie jest przy tym ważna ręka, która to uczyni, a narzędzie,

które go użyje. Tylko miecz Mavina może dokonać tej sztuki; niestety do niedawna nikt nie miał pojęcia, gdzie ten potężny przedmiot się znajduje i czy w ogóle jeszcze istnieje.



Moim zdaniem tak, ale z pewnością owe cztery lata odbiły się nieco na oprawie audiowizualnej, która nieco odbiega od tego, do czego przyzwyczajają nas twórcy ostatnich hitów.

Na ocenę wrażeń wzrokowo-słuchowych przyjdzie jeszcze czas, a na razie wypadaloby się zająć wszystkim po kolei. Jak zwykle w tego typu grach, powinniśmy na początek obejrzeć intro wprowadzające nas w całą historię. Pomijając fakt, że zostało ono wykona-

nie wyglądała sytuacja jeszcze wieczorem, gdy bohater gry kładł się spać. Nie dane mu było jednak wypocząć tej nocy. W pewnej chwili do jego domostwa wpadł przestraszony G'areth - największy mędrzec i najstarszy człowiek we wsi... Co go tak przestraszyło, dowiecie się z samego intro. Konsekwencje natomiast są takie, że ty, drogi gracz, znów będziesz musiał wbić się w przyciasną zbroję, skompletować drużynę śmiałków i raz jeszcze wyruszyć w świat, aby zapobiec jego prawnie pewnemu upadkowi. Motywacja więc - jak widzicie - jest stara jak świat, wszak już Dungeon Master kazał nam pokonać wielkiego złego i uratować dzięki temu jakiś kraj, miasto czy może nawet cały świat. Dla mnie jest to kwintesencja komputerowego RPG, dlatego od początku podszedłem do Wizards & Warriors jak do typowej gierki ze starej szkoły. Jak się okazuje, postąpiłem słusznie (przynajmniej moim zdaniem), gdyż inaczej mógłbym długo stękać nad niedoskonałościami W&W, po-



równoważenie tej gry z np. Tormentem czy z innymi fenomenalnymi pod pewnymi względami produkcjami. Członkowie i Wojownicy to powrót do korzeni i dlatego podziwiałem ich całkowicie inaczej.

Dobrze, dość już tych dywagacji. Ja sobie gadam, a wy przecież czekacie. Jako się rzekło, grę zaczynamy od stworzenia drażyny smiałków, którą następnie poprowadzimy długą drogą ku chłodnym rzeczynom. Maksymalna liczba podróżników w naszym zespole wynosi sześć i tych sześć postaci możemy sobie sami stworzyć, zanim zaczniemy grać. Warto przy tym wspomnieć, że jeśli taka na nas wola, możemy pokierować choćby jednym smakiem, ale osobiście odradzam takie postępowanie. Świat gry jest na tyle niebezpieczny, że liczy się każdy dodatkowy miecz, każda elon zdolna wyrzucić czar, jak przystało na RPG rozgrywane w realiach fantasy, tworzona przez nas postać nie musi być jedynie człowiekiem. Dostępnych jest (oprócz ludzi) dawać nas różniących się znacznie między sobą. Różnice nie dotyczą, rzecz jasna, jedynie wyglądu zewnętrznego, bowiem przedstawiciele każdego z gatunków mają przede wszystkim różne predyspozycje do wykonywania różnych zawodów. Oprócz tego, czyli różnych modyfikatorów do podstawowych w poleceńników postaci, każda z ras dysponuje specjalną zdolnością. Jak na przykład widzenie w ciemnościach czy wykrywanie pobliskich potworów po zapachu. Kolejną decyzją, którą należy podjąć po wyborze rasy, jest wybór jednej z czterech podstawowych profesji: postać może zostać wojownikiem, magiem, kapłanem lub złodziejem. Aby dokonać wytworzenie bohatera, należy jeszcze tylko rozdzielić pewną pulę punktów pomiędzy podstawowe atrybuty fizyczne i psychiczne, a także zdecydować się, jakie podstawowe umiejętności nasza postać ma posiadać od początku. Ci, którzy dysponują mocą magiczną, muszą jeszcze tylko nauczyć się kilku czarów i już właściwie są gotowi do drogi.



trzeba trzymać się kurno jednej profesji. Innymi korzyściami wynikającymi z przynależności do gildii są możliwości zakupu i sprzedaży (czyżwieś odpłatnego) wybranych umiejętności i atrybutów postaci.

Dopiero co stworzona esłpa przebywa w gospodzie znajdując się w wiosce, gdzie niedługo wydarzenia pokazane w intro. Ponieważ możemy wykreować większą liczbę bohaterów, niż jest na to miejsce w grze, część z nich może pozostać w gospodzie i służyć jako posilki, gdyby któremuś z podróżników stała się niemożliwa co odczytania krzywdy. Zostawimy jednak tych, którzy zostaną w ciepłych pokojach, i ruszamy w podróż mając ustatkować kolejny świat.

Pierwszy krok poza mury gospody ukazuje naszym oczom piękny, idylliczny wyciek widok na wioskę, której zagroza ogromne niebezpieczeństwo. Chwila kręcenia się wokół pozwala stwierdzić, że wieś owa jest klasyczną dla CRPG bazą wypadową. Znajdujemy tu bowiem oprócz gospody i karczmy również sklep z bronią, wiaty, magiczny kramik, a także ratusz. Czemu służą sklepy, chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć. Tak mi się przynajmniej wydawało, dopóki nie wszedłem do pierwszego z nich i zamiast odziania i uzbrojenia moich bohaterów. Początkowo nie podejrzanego nie rzuciło mi się w oczy, ot - zwykły sklep z bronią, gdzie można również dokonać identyfikacji przedmiotów. Szybko się jednak zorientowałem, że nie używałem jednej z ikonki. I to było właśnie to... odsłoniłem zerknięciem do instrukcji (załączam, tylko zerknięciem), zastanawiałem się, jak rozwiązać problem nie tyle awansowania postaci na kolejne poziomy, co zmiany jej profesji na jedną z dostępnych eldarnych (o), a także problem wspomnianego również w książeczce trenowania posiadanych umiejętności i cech. Okazało się, że zajmują się tym gildie, których w całym świecie gry istnieje kilka. Każda z nich rezyduje w ośrodkach, które może odwiedzić gracz, a mówiąc dokładniej, w znajdujących się w nich sklepach i wiatyniach. Ponieważ sklep, który właśnie odwiedzałem, miał w swojej ofercie głównie sprzęt krzywdzące bliźniego, rezydowała w nim gilda wojowników. Niestety nie dane mi było od razu wpisać do niej moich wojowniczych bohaterów. Aby należeć do gildii, trzeba spełnić jeden tylko warunek - posiadać odpowiednią ilość gotówki, której na razie nie miałem. Sama przynależność do stowarzyszenia w zasadzie nie wiąże się z wielkimi profitami - poza dostępem do nowych zadań, to, co najistotniejsze, to możliwość przekwalifikowania się ze zwykłego np. wojownika w - dajmy na to - paladyna. Oczywiście trzeba spełnić pewne wymagania: poziom niektórych atrybutów naszego bohatera musi być

odpowiednio wysoki, aby mógł dołączyć do groma czy to paladynów, czy też jakiegokolwiek innej profesji. Po spełnieniu tych wymagań można już spokojnie zmienić zawód. A wiąże się to nie tylko z nazewnictwem. Postać otrzymuje również nowe umiejętności, a także charakterystyczną dla wybranej roli zdolność specjalną. Dość istotne jest przy tym, że wszystko to, czego nauczyła się do tej pory, nie przepada, dlatego nie trzeba trzymać się kurno jednej profesji. Innymi korzyściami wynikającymi z przynależności do gildii są możliwości zakupu i sprzedaży (czyżwieś odpłatnego) wybranych umiejętności i atrybutów postaci.

ABES
DEALER INTERNETOWY
WWW.abes.pl

GRY, FILMY, MUZYKA, KOMPUTERY
SPRZED, BIUROWY, ZABAWKI, USŁUGI
ABES S.A. TEL. 032 77 00 240
FAX 032 77 00 241
E-MAIL: POCZTA@ABES.PL

**GRATIS:
PRZESŁANKA**



**KOSZULKA
Z LOGO**



GRY PC



125,-



69,-

**MONITOR
OPTIVIEW 15" SX**



669,-

**ZESTAW: CELERON 633
HDD 10,2 GB
RAM 64 MB**



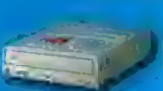
1999,-

**FAX MODEM ZOLTRIX
PHANTOM**



89,-

DVD SAMSUNG



449,-

**CD SAMSUNG
X 52 SPEED**



199,-

NOWOŚĆ!

**PAD DO PC
Z DUAL SHOCK**



99,-

**Z OKAZJI ŚWIĄT
DODATKOWY
PREZENT GRATIS!**



Design: CRENEY tel. 0604 902 977

Wszystko to jest niezmiennie istotne, ale w międzyczasie zgubiłem wątek, wszak jeszcze nie wyposażylem swoich bohaterów, a już chcę z nich czynić nie wiadomo kogo. Zakupy we wszystkich dostępnych w świecie gry sklepach, niezależnie od asortymentu, przebiegają tak samo. Nie ma żadnego targowania się, można jedynie wybrać sprzęt i zapłacić za niego. Początkowy zapas gotówki jest na tyle mały, że pierwsze zakupy są bardzo skromne i szybko trzeba się rozglądać za jakimś źródłem dochodu. Trzeba więc zabierać się za wykonywanie dostępnych w grze ponad stu zadań. Część z nich jest ściśle związana ze scenariuszem i ich wypełnianie zbliża nas do szczęśliwego zakończenia. Pozostałe to robotki, które należy wykonywać, aby nasi bohaterowie mogli zdobyć trochę doświadczenia, potrzebnej do życia gotówki, a także ciekawego sprzętu i czarów. Generalnie zadania stawiane przed graczem nie należą do najambitniejszych, ale moim zdaniem pozwalają wysmienić się bawić w klasyczny styl, to znaczy zwiedzając podziemia, podróżując mrocznymi lasami i tłukąc nadciągające zewsząd potwory.

Świat, jaki przyjdzie nam przy tym zobaczyć, jest nie dość, że ogromny, ale bardzo zróżnicowany i moim zdaniem całkiem przyjemnie przedstawiony. Szkoda tylko, że napotykanie po drodze stwory, a także bohaterowie niezależni nie są zbyt urozmaiceni. Niby to różnią się szczegółami, ale generalnie, należąc do jednego gatunku, są do siebie bardzo podobni i różnią się jedynie nazwą i zachowaniem. Czasami prowadzi to do nieprzyjemnych sytuacji, gdy np. atakując potwora, z którym przed chwilą poradziłem sobie bez większych problemów, raptem wyimkamy, bo w rzeczywistości jest to dużo bardziej niebezpieczny kuzyn zabitego przed chwilą monstrum. Na szczęście przeszkadza to tylko na początku, a każdy gracz dość szybko nauczy się zwracać uwagę nie tylko na wygląd, ale i na nazwę potwora. Początkowo gra polega tylko na kręceniu się w pobliżu wioski, gdzie zaczyna się grać, wracaniu do niej, leczeniu się, dokonywaniu zakupów i wracaniu na szlak. Ten wczesny okres rozwoju naszych postaci nie tylko pozwala nam na dostosowa-

nie ich do większych zadań, jakie przed nimi staną, ale również czyni interfejs gry bardziej przystępnym. W ogóle sterowaniu grą należałoby poświęcić kilka zdań i bynajmniej nie pociągnąć w nich słowa zachwytu. Wszystko właściwie mogłoby wybaczyć grze, która w tak wspaniały sposób przywołuje wspomnienia z początków CRPG, ale tak niewygodnego sterowania, jakie nam zaszerwowano w *Wizards & Warriors*, nie mogę puścić. W zasadzie ciężko mi stwierdzić, co tak konkretnie mi nie pasuje, ale biorąc pod uwagę całokształt, interfejs jest chyba najgorszym elementem tej gry. Gdyby nie możliwość włączenia walki w trybie turowym, każda walka, w której chcielibyśmy użyć kilku przedmiotów i różnych czarów, byłaby z góry skazana na przegraną. Na szczęście jest inaczej i wygrana w walce zależy nie tylko od szybkiego klikania przeciwników, a wymaga również odrobiny myślenia, bez której może też dałoby się wygrać, ale - jak wiadomo - zwycięstwo bez poniesienia żadnych strat jest dużo cenniejsze od zwycięstwa okupionego życiem czy zdrowiem jakiegoś bohatera.

Na szczęście, pomimo tego jednego zgrzytu, sama gra jest bardzo przyjemna. Dawno już nie bawiłem się tak dobrze zwiedzając podziemia, szukając ukrytych przycisków i kombinując, jak by tu otworzyć kolejne drzwi. Poziom zagadek stawianych przed graczem, jak już wspominałem, nie jest najwyższy, ale pozwala to wspaniale się bawić i przy okazji nie doprowadza gracza do szalu absurdalnymi problemami. Oczywiście momentami bywa trudno, ale to chyba warunek konieczny do tego, żeby gra w ogóle była grywalna i dawała jakąś satysfakcję z jej ukończenia.

Osobną kategorią, którą należy wziąć pod uwagę przy ocenianiu wszystkich gatunków gier, jest sposób, w jaki graficy i muzycy przedstawiają wirtualny świat graczowi, który przecież ostatnimi czasy dysponuje coraz mniejszymi zasobami wyobraźni pozwalającymi mu uzupełniać pewne braki w tym, co widzi i słyszy. Pod tym względem trzeba przyznać uczciwie, *Wizards & Warriors* nie stoi na najwyższym poziomie. Widać niestety, że gra była dość długo na warszacie. Dlatego oprawa graficzna, która jeszcze dość niedawno mogłaby zostać uznana za rewelacyjną, dziś jest tylko zadowalająca. Cóż, zdecydowanie jest to kwestia gustu i, choć moim zdaniem wszystko jest tu w porządku, gracze przyzwyczajeni do najnowocześniejszych engine'ów graficznych mogą poczuć się nieco zawiedzeni.



Zdecydowanie lepiej przedstawia się oprawa dźwiękowa, której wiele najnowszych gier może W&W pozazdrościć. Cały czas przygrywa miła dla ucha muzyka, która zmienia się w zależności od bieżących wydarzeń na ekranie. Po pewnym czasie gracz przestaje zwracać na nią uwagę, a pomimo to nagle zmiana nastroju ostrzega go przed zbliżającym się wrogiem.

Szkoda tylko, że dialogi mówione przedstawiają się znacznie gorzej. Pomijając fakt, że W&W nie jest grą, w której trzeba zbyt wiele mówić, to, czego przyjdzie nam doświadczyć, nie stoi na najwyższym poziomie. Tylko niektórzy lektorzy przyłożyli się do roboty tak jak trzeba, a o pozostałych lepiej nie mówić. Na szczęście nie będziemy zmuszeni do słuchania zbyt wielkiej ilości dialogów. Zdecydowana większość postaci występujących w grze zadowala się dialogami pisanymi, o których niestety również nie można powiedzieć zbyt wiele dobrego. Ich poziom jest moim zdaniem zdecydowanie za niski, a nawet gdyby nie zwracać na to uwagi, każda rozmowa poza kilkoma pierwszymi jest dość męcząca. Zanim uda nam się zadać jakieś pytanie, musimy poczekać, aż nasz rozmówca skończy swoją kwestię, którą czasem słyszeliśmy już wiele razy. Tak więc, pod względem dialogów W&W nie należy do czołówek, z drugiej jednak strony nie jest to gra, w której trzeba przywłączyć aż tak wielką uwagę do kwestii wymawianych



przez postaci drugoplanowe. Tu liczy się przede wszystkim główny nurt historii, a to, co gracz wyrabia poza postawionym przed nim zadaniem, jest tylko i wyłącznie jego sprawą.

Widzicie więc, mam nadzieję, że *Wizards & Warriors* jest grą łączącą w sobie elementy typowe dla klasycznych już gier CRPG z możliwościami, jakie dają nam współczesne komputery. Dzięki nim właśnie możliwe stało się stworzenie tak dużego świata gry, tak wiel-

kiej ilości dostępnego sprzętu, czarów, umiejętności i innych rzeczy, których nadmiar nigdy graczom nie szkodził. Owszem, widąc po W&W, że zaczęło powstawać dość dawno temu, ale komuś, kto kocha takie gry, nie będzie to w żadnym stopniu przeszkadzało. Jeśli *Dungeon Master*, *Eye of the Beholder*, *Wizardry* coś ci mówią, powinienes spróbować swoich sił w *Wizards & Warriors*. Jeśli jesteś zupełnie zielony w tym temacie, również możesz się zainteresować tym tytułem - dzięki regulacji stopnia trudności masz możliwość powoli przyzwyczaić się do trudów, jakie czekają na gracza w grach CRPG. Może ci się spodoba? □

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Activision

Dystrybutor:

LE M tel. (022) 6428165

Internet:

http://www.activision.com

Wymagania:

PII-233, 64MB Ram, 380MB miej-

sca na dysku

Akcelerator:

może być

Plusy:

- duży świat do zwiedzania
- porządny system tworzenia i rozwoju postaci
- spora ilość zadań nie na oczekujących do głównego nurtu
- klimat starych gier

Minusy:

- ang. nie który odczuł próbę czasu
- interfejs mógłby być wygodniejszy w użyciu
- dialogi i mówione to same mogły być lepsze

**UWAGA! NOWE WYDANIE WIELKIEGO HITU
W NUMEROWANEJ EDYCJI KOLEKCYJONERSKIEJ.**

DIABŁO™

**EDYCJA KOLEKCYJONERSKA
KOŃCA TYSIĄCLECIA**

159
złotych

PL

Tylko
oryginalna kopie
gwarantuje poprawne
działanie gry oraz dostęp
do darmowych serwerów
Battle.Net

Oryginalna kopie to również
limitowane wydanie
z dodatkami oraz
cokolwiek
wyobraźnia

więcej informacji o grze:

<http://diablo2.cdprojekt.com>



**PAKIET KOLEKCYJONERSKI
ZAWIERA:**

GRĘ NA TRZECH
PEŁNYCH CD



PEŁNĄ DVD
ZAWIERAJĄCĄ M.M.
WYSOKĄ JAKOŚĆ
FILMY Z GRY



OFICJALNY PORADNIK
DIABŁO II OPRACOWANY
PRZEZ BRADYGAMES
I ZATWIERDZONY PRZEZ
BLIZZARD



PEŁNĄ AUDIO
Z MUZYKĄ Z GRY



PODKŁADKĘ POD MYŚ



INSTRUKCJĘ DO GRY
(120 STRON)



W listopadzie nowe wydanie wielkiego hitu. Tym razem w limitowanej edycji kolekcjonerskiej wydanej specjalnie okazji końca drugiego tysiąclecia. Zdobądź jeden z 10 000 ponumerowanych egzemplarzy. Jeśli jeszcze nie masz oryginalnej wersji Diablo II, to nadszedł najwyższy czas, abyś uzupełnił swoją kolekcję

W SPRZEDAŻY JUŻ W LISTOPADZIE!

NUMEROWANA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

BLIZZARD
ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
battle.net **CDPROJEKT**
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perewa 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Diablo jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Battle.net są zarejestrowanymi znakami handlowymi Blizzard & Associates, Inc. * Bezpłatny dostęp do serwera Battle.net wymaga dostępu do sieci Internet. Gracze posiadający kopie gry z 1996 zainstalowane.

Odysey...

the search for Ulysses

Ktoś powiedział kiedyś że poeta, który pierwszy porównał kobietę do kwiatu, był geniuszem, ale drugi, który to uczynił, okazał się idiotą. Coś w tym jest. Kiedy ujrzałem najnowsze dzieło firmy Cryo, zawylem z zachwytu (co prawda, pograwszy w nią trochę, stłumiłem wycie, które pod koniec wydobywało mi się spod zębów), ale kiedy uruchomiłem Odysey... the search for Ulysses, zgrzytałem już kłami całkiem wyraźnie.

El General Magnifico

Chłopcy z Cryo postanowili po raz drugi sprzedać ten sam towar. Ale po kolei, jak powiedział setnik z gwardii Heroda Antypasa do cisnącej się doń dziewczynki. Gra przenosi cię do starożytnej Grecji, gdzie w dziesięć lat po zburzeniu Troi królowa Penelopa wciąż jeszcze nie może się doczekać powrotu męża - niejakiego Ulisesa. Piszę "niejakiego", ponieważ Homer wśród rozlicznych herosów, co się wybrali z przyjaciółmi pod Troję, żadnego Ulisesa nie wymienia, a autorem pomysłu z koniem był oczywiście Odyseusz. (Ulises to jego rzymskie imię). Ale niech będzie! Niepokój królowej zwiększa fakt, że niedawno na poszukiwania ojca wysłała swego całkiem już dorosłego syna, Telemacha, a tego też gdzieś wciągnęło. Podobno ostatnio widziano go w Sparcie, u króla Menelaosa i królowej Heleny (tej samej, której ucieczka z Parysem do Troi rozpętała całą awanturę, kopnięty bo-



wiem w najczulszy punkt męzowskiego honoru Menelaos nie popuścił i zebrawszy wielką flotę sprzymierzeńców, którzy od dawna już kusiło bogactwo Troi, ruszył szukać zemsty na wiarołomcach. W tym miejscu godzi się powiedzieć, że stwierdzenie Homera o "twarzy, której widok wystawiał w morze tysiące okrętów" niekoniecznie musi być pochlebstwem - może dotyczyć podobieństwa oblicza Heleny do butelki szampana). Ulises niezbyt chętnie ruszył na wyprawę, bo znał przepowiednię, która mówiła, że jeśli ruszy pod Troję, to do domu wróci po dwudziestu latach. Tak czy owak, zaniepokojona przeciągającą się sprawą sukcesji tronu Penelopa wysłała swego zaufanego sługę, starego przyjaciela Ulisesa, niejakiego Heriseusa, by wyjaśnił, co się stało z jej małżonkiem. Nie wiem, co bardziej podziwiać: powściągliwość Penelopy czy jej optymizm... Niełatwo też ocenić, czy dobrze o mężczyźnie świadczy fakt, że kobieta dopiero po dziesięciu latach, kiedy wszyscy inni uczestnicy wyprawy dawno już wrócili i zażywają rozkoszy domowego ogniska, zaczyna podejrzewać, że z tym powrotem męża, który przed dwudziestu laty wyskoczył z kolegami na niedługą w końcu wyprawę - popłynął ot tak, by nie zapomnieć, jak się różnie i topi, jest coś nie tak. Ale nie czeplajmy się klasyków. Heriseus zgodnie z zasadami porządnego śledztwa zaczyna tam, gdzie ostatni raz widziano jego przedmiot - czyli płynie do Troi.

Troja nie przypomina niczym świetnego niegdyś grodu. Stacjonuje tu niezbyt liczny achajski garnizon, żołnierze nudzą się potężnie, a ich setnik i komendant garnizonu psoczą na niewdzięczną służbę. Kiedy jednak Heriseus zdradza, co jest przedmiotem jego poszukiwań, zaczynają się komplikacje... wszyscy robią się dziwnie milkliwi, jedyny świadek, który mógłby rzucić nieco światła na sprawę, zostaje zamordowany. Podejrzanie pada na naszego bohatera, który nadszperzanie szybko ląduje w lochu. Ciekawe, że nikt właściwie nie umie powiedzieć, czy poszukiwany Ulises - w końcu, jakby nie było, boha-



ter narodowy - odpłynął z Troi czy nie. Po spektakularnej ucieczce z więzienia wysłannik Penelopy staje przed kolejnymi zagadkami. Zyskuje sprzymierzeńca, który go prowadzi do siedziby wiekowego mędrca, ten zaś - na chwilę przed widowiskowym zejściem - daje mu klejnot Eola... i od tej chwili nasz wysłannik wkracza w świat starożytnych bogów i m'ów.

Wszystko to piękne, czemuż więc zawdzięczać należy moje początkowe kwękania?

Ano temu, że gra wygląda jak żywcem przekalkowana z Wehikułu czasu. Niezwykle podobny interfejs, dokładnie taki sam sposób starowania postacią (wyłącznie z klawiatury) - bardzo podobny system zapisywania gry. Znajdą się oczywiście tacy, co uznają to za zaletę (polubili tamtą grę, a tu proszę, wszystko dokładnie tak samo). Mnie jednak razi pewna "nieprzystawalność" tła do postaci. Widać, że jedno i drugie rysowano oddzielnie, na lokacjach zaznaczono drogi, po których może się poruszać bohater, a potem połączono jedno z drugim. Ogólnie nie jest źle... ale śmiech niekiedy bierze, kiedy się widzi, jak Heriseus - nie tracąc na swej godności - forsuje niemal pionowe schody.

Grafika jest bardzo ładna - do czego firma Cryo zdążyła już nas przyzwyczaić. Co prawda znów uderza, powiedziałbym, niewspółbieżność perspektywy. W niektórych miejscach, szczególnie gdy bohater zapuszcza się w głąb ekranu, jego sylwetka maleje za wolno, a gdzie indziej - robi to za szybko. Co prawda dzieje się tak tylko na planie ogólnym... i pewnie w następnej grze chłopcy z Cryo ten mankament usuną. Rasowy gracz będzie miał może za mało możliwości manipulacji przedmiotami, w dodatku - co też jest wadą odziedziczoną po Wehikule czasu - aby coś zrobić z jakimś przedmiotem, trzeba znaleźć się w ściśle określonym miejscu. Główny nurt śledztwa Heriseusa, przynajmniej na początku, to wypytywanie wszystkich o wszystko - co prawda należy to robić ostrożnie, bo reakcje niektórych mogą być nieprzewidywalne.

Muzyka w grze też jest zupełnie na przyzwyczajonym poziomie, a ilustracja dźwiękowa jest bardzo ciekawa i zrobiona z troską o szczegóły. Gdzie trzeba - dźwięki są głucho, gdzie indziej zaś - rzeźkie i ostre. Wszystko to sprawia miłe wrażenie i nie odpycha, bynajmniej, gracza od kompa. Zagadki są na przyzwyczajonym poziomie, niezbyt trudne, ale i nie za łatwe... W końcu i tak sprowadzisz Ulisesa do domu, a jego wierny pies, Argos, powąchawszy stopy swego pana, z miejsca zdechnie...

W sumie, wzięwszy pod uwagę jedno, drugie... i trzecie, oceniam grę na 7 punktów.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Cryo

Dystrybutor:

Cryo

Internet:

<http://www.cryo.com>

Wymagania:

P233, 64 MB RAM

Karta graficzna: 4 MB RAM

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

- ładny graficzny
- niezła muzyka
- ciekawa historia

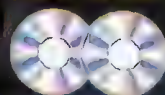
Minusy:

- nielubienie w połączeniu animacji bohatera z konfiguracją lokacji
- niezbyt wciągający system sterowania

**OSTATECZNA BITWA MIĘDZY SIŁAMI DOBRA I ZŁA ROZPOCZĘŁA SIĘ!
PO KTÓREJ STRONIE ZAMIERZASZ STANĄĆ?**

KINGDOM UNDER FIRE

2CD



79
ZŁOTYCH

PL
POLSKA

Na Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy. Rasa Światła (ludzie i elfy) toczyła ciężkie boje z Rasą Ciemności (orki i magi) o panowanie nad kontynentem. Wojna jednak nie była nigdy tak zaciekła jak teraz. Z dnia na dzień Rasy Ciemności zaczęły przysilać na siłę...

Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek skupiając się wyłącznie na taktyce i strategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać pojedynek misję specjalną w trybie RPG. Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wyśmienite połączenie strategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry.



Więcej informacji o grze: <http://kuf.cdprojekt.com>

Kontakty z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 60 19, Warszawa
Polska 2, tel. (0-22) 664 22 85, Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Kingdom Under Fire © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone. Tally Game Engine
© 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone.

PHANTAGRAM
wytwórnia gier komputerowych

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPECJALNA WYDAWNA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com



łącznie parami -
dwa przylegające do
siebie, nie wiedząc przy
tym, jaki będzie następny
kolor...

Wydawało mi się, że gier konsolowych żywcem przeniesionych na pecety widziałem już tyle, że rozpoznam je nie tylko na pierwszy rzut oka, ale po zapachu opakowania. Dopiero jednak PuzzleStation, niewielkie i jak się okazało, niezwykle wdzięczne dziełko Ninai Games (wbrew pozorom to nie Ni(nja)ppończycy, a Finowie), uświadomiło mi, że, tak po prawdzie, nie widziałem dotąd... nic. Wszystkie te poprzednie bowiem to zaledwie konsolowa treść w „blaszanej” formie. Twórcy PuzzleStation zaś, nie szukając kompromisów uraczyli, kloniarzy... całym kompletem pozwalając im rozkoszować się nie tylko wyborem trybu gry, ale i koloru konsoli!

Gem.ini

PuzzleStation jest, jak się rzekło, prostą grą logiczno-zręcznościową. Hm, niebyłoby szczęśliwie to sformułowanie... Uściślijmy zatem: niezupełnie prosta, znacznie lepiej oddaje to stary, wypróbowany slogan szachów: łatwe do nauczenia się, trudne, gdy mówią o osiągnięciu mistrzostwa. Właśnie tak jest z PS; wychwycenie o co w tym biega i nauczenie się poprawnej obsługi jest dziełem kilku zaledwie chwil. Nabycie jednak umiejętności podejścia do każdej z plansz tak, by w momencie opuszczania jej mieć kolejną złotą gwiazdkę - to wymaga nie tylko szybkich pa ców, ale lotności umysłu porównywalnej ze średniej wielkości zeppelinem. No dobrze, problem określenia „prosta” mamy już z głowy, pozostało jeszcze wyjaśnienie, czemu logiczno-zręcznościowa. To jednak wymaga zagłębienia się w grze, przedstawienia o co w niej chodzi i na czym ona polega.

PuzzleStation jest, najprościej mówiąc, wariacją na temat czegoś, co pojawiło się dawno, dawno temu i dotąd cieszy się nieślabnącą (w niektórych kręgach, np. żon i mam, ech...) popularnością - tetrisa. (Nie, nie przewracajcie tej strony, czytać dalej!!!) Tak tam, jak i tu idzie o to, by umiejętnie wykładać kafelkami przygotowaną uprzednio studnię. W odróżnieniu jednak od tego co było tam, tu nie posiadają one wymyślnych kształtów. Wszystkie to kwadraciki - kolorowe i „puste”, które na eży układać w ten sposób, by złożyć obok siebie, nieistotne czy w pionie, czy poziomie, byle co najmniej cztery takie same. Jeśli się to uda - wybuchną pozostawiając po sobie pustą przestrzeń (którą natychmiast wypełnią inne, o ile stały takowe na „eksplodujących” klockach). Proste? Niezupełnie - pierwszą trudność sprawia to, że studnie

To jednak nie koniec utrudnień! Najpoważniejszym jest, w zależności od wybranego trybu gry bądź czas, bądź ograniczenie liczby ruchów.

W arcade mode naszym zadaniem jest pozbycie się jakiejś zawrotnej klocków w określonym czasie (np. złożenie kompletów z 80 kafelków w 3 minuty). Nie jest istotny sposób osiągnięcia celu i, o ile uda się sprowadzić licznik pozostałych klocków do poziomu mniejszego niż zero, zanim wartość tę osiągnie zegar - wygraliśmy, a przy numerze poziom pojawi się gwiazdka, potwierdzająca zwycięstwo. W trybie gry logicznej celem jest całkowite wyczyszczenie planszy z kolorowych kafli, wrogem zaś - ograniczenie zrzutów. W tej drugiej, nie ukrywam, faworyzowanej przeze mnie wyrażnie, chodzi głównie o to, by zmusić do pracy nawet najbardziej leniwe szare komórki, gdyż osiągnięcie celu wyczyszczenia całej kolorowej planszy za pomocą jedynie czterech klocków i dwóch zrzutów nigdy nie jest łatwe. Dlaczego? Dużą rolę odgrywa bowiem nie tylko miejsce w którym przyłożyć należy określony klocek, by spowodować jego zdetonowanie, ale i kolejność, w jakiej to robimy. Może się bowiem zdarzyć, że upuszczony klocek niebieski spowoduje wspaniałą eksplozję, która - dzięki temu że zwolni się miejsce i spadną inne klocki - zmieni się w reakcję łańcuchową czyszczącą planszę za wyjątkiem samotnego kafeleczka. A przypominać: celem nie jest zdobycie jak największej ilości eksterminowanych klocków, ale wycięcie ich do samego spodu! Kiedy jednak to się uda - podobnie jak w trybie arcade - otrzymujemy gwiazdkę. Kiedy uzbieramy cztery gwiazdki (na pięciopłanszowy „świat”) - otrzymujemy przepustkę do świata o wyższym numerze porządkowym. Kiedy zaś skompletujemy kilka światów - otrzymujemy... nowy kolor konsoli PuzzleStation (PZX?)! I tak do samego końca - czyli świata numer 10 w każdym z trybów.

PuzzleStation, jakie jest, każdy widzi na screenach. I zapewniam - niewiele więcej da się o nim powiedzieć. Jedyne animacje to migotanie klocków, opadanie klocków, eksplozje klocków... i radość tego czegoś, co nazwać można jedynie młodszy braciśkiem samej konsoli PZX. Dźwięk, czyli

efekty towarzyszące zdarzeniom plus muzyka przygrywająca w tle dadzą się określić jedynie jako „sympatyczne”. Nie miałem jednak mordu w oczach nawet po godzinie słuchania ich bez przerwy, a to, jakby nie spojrzeć, o czymś świadczy. Bez odrobiny przesady zatem można stwierdzić, że muzyka stanowi godną oprawę do znakomitej treści. Podsumujmy: dwa tryby gry po 50 plansz (10 światów) w każdym, sześć kolorów konsol do zdobycia i cała masa znakomitej, tetrisopodobnej zabawy! Helsińskie powietrze, jak widać, służy twórcom - może czas, by niektórzy z naszych rodzimych się tam wybrali? □



nie zawsze (właściwie: praktycznie nigdy) nie są otwarte na przestrzał - od podłogi dzielą je dodatkowe, ułożone w mniej lub bardziej w przypadkowy sposób, klocki. A te nasze możemy dokładać tylko i wy-

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Ninai Games

Dystrybutor:

InfoWare, tel. (020) 81 30 31

Internet:

<http://www.ninai.com.pl>

Wymagania:

P133, 32 MB RAM, Win 95/98

Akselerator:

Indie, co wy?

Plusy:

• sympatyczna, dobrze zrobiona gra logiczna (z odrobiną arcade do smaku)

Minusy:

• brak multiplayera (ni jakiejś kolwiek formacji, np. 2-2-1)

Ocena:

7

NAJNOWSZE DZIEŁO MISTRZÓW GATUNKU, TWÓRCÓW SERII BROKEN SWORD

119 ZŁ

IN COLD BLOOD

KUP GRĘ I WYGRAJ
1 z 20 ZEGARKÓW
TIMEX® DATA LINK®



**PEŁNA
POLSKA
WERSJA
JĘZYKOWA**

Dystrybucja w Polsce:
Licom EMPIK Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa
tel./fax: (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

**Przeżyj prawdziwą przygodę
już w listopadzie**

www.lcb.lem.com.pl



TIMEX®

**NAJLEPIEJ POCZUJESZ AKCJĘ Z PADAMI FIRMY
THRUSTMASTER®**



PC CD-ROM

[illegible]

The F.A. Premier League Football Manager 2001

- Gatunek: manager/sport
- Ocena: 8
- Liczba CD: 1
- Wymagania minimalne: P 166, 32 MB RAM
- Grałismy na: C 433, 128 MB RAM, Win 98, Riva TNT 2
- ...I: No problem!



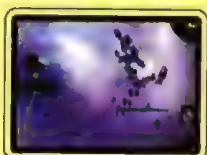
Uwagi:

- Smuggler: Nadal nie lubię gier sportowych :).
- Ulver: A ja nadal powstrzymuję się przed rzucając czymś ciężkim...
- LEGION: ...No to chociaż za 5000 funtów?

- Czarny Iwan: Dam góra 5, przecież tobie będzie trzeba za rok złożyć by-passy. Eld strasznie krzyczy jak grał, znaczy sę fajna gierka.
- Bombino de Bodom: Dziwno... bo w menadżery gram w domu, a nie w pracy. Ktoś tu ściemnia :P
- Jaki: Kto zgasił światło?
- McDrive: Trza było płyn do czyszczenia monitorów pić? Na to tercę się cierpi!

Outforce PL

- Gatunek: Space Sim/Strategy
- Ocena: 9
- Liczba CD: 1
- Wymagania minimalne: Windows 95/98, P 233, 64 MB RAM, DirectX 7.0, akcelerator
- Grałismy na: Celeron 400, 128 MB RAM i TNT 2
- ...I: Problemów nie było



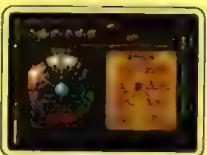
Uwagi:

- Mac Abra: Kosmiczny RTS, po polsku... czemu nie, można pograć
- Yasiu: A już się wystraszyłem, że trzeba
- Czarny Iwan: Strach ma wielkie oczy. Nie sądzę jednak, że je wybaluszysz z przejęcia, gdy zobaczysz tę grę.
- Ulver: Kosmicznym RTS-em kategorycznie i stanowczo mówimy NIE!!! To taka moja osobista dygresja...

- Allor: Bez przesady - gra się miło, choć gdyby Ziemia nie była płaska, byłoby epiej :)
- Ugly Joe: Może autorzy czytali książki Pratcheta?
- Jedi: Czy ktoś tu mówił coś o wielkich oczach???

Wizzards & Warriors

- Gatunek: cRPG
- Ocena: 8
- Liczba CD: 2
- Wymagania minimalne: PII-233, 64 MB Ram, 880 MB miejsca na dysku
- Grałismy na: PIII500, 128 MB RAM, GeForce
- ...I: Grało się dobrze, ale instalacja trwała koszmarnie długo



Uwagi:

- Yasiu: Bardzo miły oldskulowy cRPG... miły dla oka, ucho... dla każdego spragnionego labiryntów i rębani.
- Gem.ini: Mniemi! :)
- Czarny Iwan: To ciężkostrawne danie. Nie wiem, czy Gem.ini sobie poradzi.
- Ulver: Jakoś sobie poradzi... nawet ze swą ćwiercią żółdka.

- Jedi: Przepraszam, czy tu biję?
- Allor: Jak najbardziej, ale w imię wyższych celów, jak to zresztą w RPG-ach bywa.

Close Combat: Invasion Normandy

- Gatunek: RTW (strategia/akcja)
- Ocena: 7+
- Liczba CD: 1
- Wymagania minimalne: P200, 32 MB RAM, Win 9x
- Grałismy na: C366, 128 MB
- ...I: Żadnych problemów



Uwagi:

- Smuggler: Na pierwszy rzut oka identyczna jak CC4. Na drugi rzut oka też.
- Czarny Iwan: Po rzucie nogą nie można już stracić. Giera nie tyle sódza, ro przykuwa do fotela, ciężko się oderwać.
- Mac Abra: Grywalność ciągle bardzo wysoka.
- LEGION: Nicht schiessen, das ist blud!!!

- Yasiu: Keep your heads down... :)
- Gem.ini: Nicht schiessen! :) A poważnie: jak dla mnie, CC wciąż w dobrej formie.
- Ulver: Ja mam tylko jedną prośbę: umieścić CC6 na wyspach Pacyfiku, w Afryce lub na Marsie. Nie raz można tuć to samo?
- Jedi: Nie wiem! Nie wiem! Nie wiem! Już i mnie rozwił! Naprawdę nie wiem!
- Allor: Ale tego niestety pewnie nikt nie wie - choć nie zdradziłbym się, gdyby CC6 było o dwa miliony lat dalej :)

MDK 2 PL

- Gatunek: TPP/akcja
- Ocena: 7
- Liczba CD: 1
- Wymagania minimalne: Win 95/98, P266 MHz, 64 MB RAM
- Grałismy na: P400, 128 MB, Win 98, Riva TNT 2 32 MB
- ...I: Najmniejszych problemów nie!



Uwagi:

- Ugly Joe: No, do spolszczenia za wiele to w tej grze nie było...
- Mac Abra: ...ale przynasz Ugly, że lokalizacja jest w porządku?
- Yasiu: No, w porządku, i przede wszystkim gra jest wyśmienita.
- Czarny Iwan: Superśmia, ale dla mnie jakoś przesada (o, zrymowało się :)

- Ulver: Jak tak dalej pójdzie, to nawet Unreal 2 spolszczą...
- Jedi: Ja bym wolał, żeby mi spolszczyli jakiegos pinballa. I tak bym nie zagrał.
- McDrive: A to mam w takim razie szczęście, bo GP3 i spolszczali, i w nie zagrał :)

Search and Rescue 2

- Gatunek: s/m/strategia?
- Liczba CD: 1
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P 233 64 MB RAM, Win 95/98/00, CDx8
- Grałismy na: C366, 128 MB, Voodoo 2 12 MB
- ...I: Jeśli lubisz minimum 960 x 768, to na takim konfigu możesz mieć miejscami problemy.

Uwagi:

- Smuggler: Gra jak gra - ale pomysł fajny (choć pamiętam Emergency: Fighters For Life).
- Mac Abra: Ale, kurka, pilotaż trudny jak cholera...
- LEGION: Nie ma to jak złapać kilku kolosi Fidelo - jeszcze w wodzie - bo jak wiadomo, poki mokra stopa - trzeba do bananowego raju wracać.
- ...I: Jeśli lubisz minimum 960 x 768, to na takim konfigu możesz mieć miejscami problemy.
- Gem.ini: Spróbowałem i odbiłem się. Nie dla mnie.
- Ulver: To służy do zabijania, a nie do ratowania... Tak kiedyś powiedział ktoś komputerze!
- McDrive: Eeee, lata się, a nie jeździ? Choć przynajmniej nikt się do Idol nie przycepił, bo szczytna jest i basta!

Star Trek: Voyager. Elite Force

- Gatunek: FPP shooter
- Liczba CD: 1
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: PII 233, 64 MHz RAM, akcelerator
- Grałismy na: C400, 128 MB, Riva TNT 2 32 MB
- ...I: Engine Q3, więc sami wiecie, jak chodzi :). Miejscami haczyło przy dużych rozdzielczościach, ale narzekać nie można.

Uwagi:

- Ugly Joe: Teraz jeszcze czekam na Tel'risa a bo menadżera piłkarskiego osadzonego w świecie ST
- Smuggler: Maruda :). Niezła lupanina, a w jakim świecie osadzona, to już nieistotne!
- Ulver: I przynajmniej niezłe gry w świecie ST ukazują się często, a SW?
- Jedi: Star Trek nowe pokolenie rulez! Z Pirardo byłby niezły pokemon :)
- Allor: Czymkolwiek by ten pokemon był - cnać wale już Pickarda, bo nie jest żółty :PP
- Mac Abra: Rasista? A giera w porządku, jak swoję drogę.

STRIP puzzle

- Gatunek: puzzle/logiczne
- Liczba CD: 1
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: Windows 95, 98, 2000, P 90, CD ROM 16x, SVGA
- Grałismy na: C400, 128 MB RAM
- ...I: Gra choćli płynnie i gładko jak kółeczka w maszynie Schmita na mojej ulubionej siłowni.

Uwagi:

- Mac Abra: Skąd wzięli takie kaszany?!
- Ugly Joe: Ależ to specjalnie, żeby dzieciaki nie miały pokusy?
- LEGION: A Iwan to podobno ma odciski (na rękach).
- Yasiu: Nie na rękach, a na stopach, i nie odciski, a łokie male grybki! :P
- Czarny Iwan: Wiecie, że wszystkie kobiety są piękne? Tylko Yasiu jest piękny inaczej. A co do puzzli, zabawa może się podobać, podobnie jak panie. Rzecz gustu.
- Ulver: Taaa... a Yasiu marzą po naczach wszystkie kosmetyczki w Wrocławiu. Chirurgia plastyczna także!
- McDrive: Ale ci ostatni z przerażeniem :)))
- Jedi: Mówiliście coś o kaszy latach? Nie można się już zakręcić przy śniadaniu?!

Heroes Chronicles: Warlords Of The Wasteland

- Gatunek: strategia turowa
- Liczba CD: 1
- Ocena: 6+
- Wymagania minimalne: P 133, 32 MB RAM
- Grałismy na: C 433, 128 MB RAM, Riva TNT 2
- ...I: Głodziutko poszło, nawet bez popitki

Uwagi:

- Mac Abra: Nie mam nic do samej gry (...Herosi!), ale nie pociąga mi s'ę pomysł marketingowy producenta - niedługo każda dodatkowa misja będzie wychodziła na osobnym CD!
- Czarny Iwan: Przeszedłem cały docatek. Bardzo mi się podobał, a szczególnie rozwinięcie scenariusza w grze. Zdradzę, że na końcu można zdobyć Armageddon's Blade (a główny bohater g'nie :).
- Jedi: ...a mordercą jest ogrodnik.
- Ulver: Moja druga połowka poleciała za Ocean, więc nie mam z kim grać w HMM :(((A to nieźleś dodał.
- Allor: Taaa, odgrzewane po raz piąty kotlety też mają swoich zwolenników - wystarczą nowy sosik...

Galaga

- Gatunek: akcja
- Liczba CD: 1
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: Pentium 166, 16 MB RAM, dopalacz, Win 95/98/ME
- Grałismy na: C400, 128 MB
- ...I: I było super. To był mój pierwszy raz. Zero problemów.

Uwagi:

- Smuggler: Klasyczna Galaga w 2D to jedna z ulubionych gier mojej żony. W nowszej wersji znalazła się badaj po Irzezie planz...
- Mac Abra: Przeraził formę nad treścią. Po prośbie przeobraził!
- Yasiu: Ja to bym ich... hmm przegonił na biegun i z powrotem w gumolitch bez wkładki.
- Czarny Iwan: Ładnie wygląda, ale gra się przedziwnie. To już nie to samo.
- Ulver: Czekam na Tel'risa chodzącego tylko na P III z GeForce.
- Jedi: Wpadnij na dziesięć imprez, to nie takie cuda zobaczysz.
- McDrive: No, chyba że przyjdzie nowy transport płynów do czyszczenia monitorów :)


 solucji
cz. 3

Rozdział 9

Przez bagna rozpacz (Dismal Swamp)

Teraz trzeba ci znaleźć niejakiego Mordwyna, brata Aldwyna. Czeką cię przeprawa przez bagna. Przy okazji dowiesz się u Mordwyna, co masz robić dalej. Drobiazg - na wieś o tym, czego się od ciebie oczekuje. Napoleon by się wystraszył, a Herkules oddawszy maczugę z pnia oliwki zabralby się do handlu owczą wełną... Ale co tam! Nie z takich opatów nas wynastrowa.

Droga do Mordwyna jest dość uciążliwa, choć niezbyt skomplikowana. W zasadzie powinieneś się kierować ku północnemu wschodowi. Po drodze miniesz kilka mostów (zadrużym jest opuszczona chatka). Tuż przed mostami jest boczna ścieżka, która cię zawiedzie do podnośnika zjeżdżającego w dół. Znajdziesz tu Heat Scroll ("Wil-o-Wisp" - po ludzku: błędny ogień). Idź dalej ku zachodowi, aż dojdiesz do rozwidlenia dróg w kształcie litery T. Na południu znajdziesz scroll dotyczący potworków zwanych cieniami (Shade).

Idź ku północy, gdzie znajdziesz trzy Manaratory i kolejne rozwidlenie dróg z mostem ku północnemu wschodowi. Północno-zachodnie rozwidlenie umożliwi ci dotarcie do opuszczonej chatki. W okolicach chatki kręci się wrogie błędne ognie - dość trudny do zatluczenia. Najlepiej stać się niewidzialnym i użyć Passiva Lightning.

Przejdźszy przez most z pacysz kolejne rozwidlenie. Ścieżka w prawo zawiedzie cię do tajnego miejsca. Idąc ku lewej, zostaniesz zaskoczony przez trzy drapieżne rośliny (sprawą jest pewien kolejny błędny - i znów nie-uhaganie ci wrogie - ogniki). Zaczynasz znów podejrzewać, że chyba cię tu nie lubią. Dobrze jest na przed bitwą symonici się obok dwu Manaratorów w południowo-wschodnim rogu ekranu. Zabiwszy harpie, otrzymasz Spell Book.

Stąd już niedaleko do siedziby Mordwyna. Pójdź za nim do jego domku i zagadnij go kilkakrotnie, aż wspomni o ukrytej ścianie w północnym krańcu jego domku. W jego ogrodzie jest Spell Book, a w sypialni ma Greater Heal (księgę wielkich leków). Wyjdź odeń i skieruj się ku południowemu wschodowi. Przed wyjściem nie omieszkaj wdziać ubrań, które dał ci Mordwyn.

Czas znaleźć niewielki posterunek Ogrów. Idąc ku wschodowi, możesz spaść przez podłogę do jamy z potworami i kołcami. Jeśli tak się stanie, nie wpadaj w panikę, tylko podejdź ku północy, gdzie znajdziesz podnośnik. Trafisz do krypty z dwoma Manaratorami. Wyjdź do sąsiedniej komnaty i ruszaj przed siebie. Skręć ku prawej i dojdź do rozwidlenia dróg w kształcie litery T. Na południowym wschodzie jest pomieszczenie, gdzie jak sęp rzuci się na ciebie Nekromanta (jeśli przejdiesz przez kratę). Na północnym zachodzie znajdziesz ciąg komnat, przez które w końcu wydostaniesz się na zewnątrz. Przebij się przez cmentarz i wyjdź przez wrota na południowym wschodzie. Wróć się niemal w to samo miejsce, gdzie spadłeś pod ziemię.

Posterunek Ogrów jest na wschodzie. Może jeszcze raz spadniesz w dół, ale w takim przypadku przejdź do elewatora - na południowym wschodzie - mimo że pilnuje go spooooro Ogr. W skrzyni obok niego jest srebrny klucz. Przejdź do elewatora na południowym wschodzie i podjedź nim. Trafisz do ogrzej chaty, gdzie znajdziesz złoty klucz. Wyjdź na zewnątrz i uwolnij więźnia, który da ci księgę zaklęć.

Przejdź na północny zachód od głównych wrót i idź, aż będziesz mógł skrócić ku północy i przejść po dwu mostach. Trafisz do żyjącego na tych bagnach kramarza - ciekawość bierze spytać, jak duży ma ruch w interesie - ale uważaj, bo pytanie jest dwuznaczne! Uzupełniwszy zapasy i napra-



wiwszy uszkodzony ekwipunek, idź ku północnemu wschodowi. Mieszka tu Nekromanta. Trzeba się z nim rozprawić - najpierw przywal mu ogłuszcaczem (Stunt), potem grzmotnikiem (Fist of Vengeance). Przepchnij głaz ku północy - trafisz do miejsca strzeżonego przez Ogrę.

Teraz trzeba ci znaleźć wejście do krainy Umarłych.

Są to dwa budyneczki. Stoją obok siebie wewnątrz obozu. W większym jest elewator, który zwiezie cię na dół. Znalazszy się tam, wyjdiesz na spory kompleks korytarzy. Skieruj się ku południowemu wschodowi - mimo komnaty pełnej czarnych wilków aż do takiej, w której są przesuwające się bloki. Zabij Ogrę w jej północno-wschodnim kątku, a z południowo-zachodniego wylezie jeszcze większy. Kiedy zabijesz i tego, pośrodku komnaty pojawi się srebrny klucz. Wyjdź przez pomieszczenie pełne pułapek i kołczaków.

Przeszedłszy dalej możesz się skierować albo na wschód, albo na południowy zachód. Wschodnie przejście zawiedzie cię ku jaskiniom; tu łatwo jest zlecieć niżej przez kruchy strop. Nie przejmuj się jednak, po kilku upadkach znajdziesz się na solidniejszym gruncie obok rubinowego klucza, który umożliwi ci przejście przez wrota na północnym zachodzie. Wyjdź i skieruj się ku północy, aż trafisz na pomieszczenie, gdzie jest pełno klatek z potworami, uwalnianymi, gdy nadepniesz na jakąś płytę spustową w posadzce. W północno-wschodniej klatce znajduje się guzik, który uwalnia podnośnik we wschodniej części pomieszczenia.

Podejdź i wejdź w tunele północno-wschodnie. W pierwszej sporej jaskini są trzy skrzynie - ale tylko północno-wschodnia jest warta otwarcia. Idąc dalej, miniesz z prawej tunel, gdzie mieszka kramarz - warto go odwie-



dzić, by dokonać kilku napraw uszkodzonego sprzętu. Cholera, kramarze doprawdy osiedlają się w niezwyklej miejscach. Nieco da, ej jest pomiesz-
czenie z koćami w podłodze i czarnymi wilkami, strzegącymi krawca pie-
czary. Przejdź przez wilki jak kapusta przez nre wysokiego staruszka i aż ku
północnemu wschodowi.

Wyjdiesz na śnieżne pole, gdzie królują Nekromanci i ich zastępy oży-
wieńców. Skieruj się ku północy i na zachód - gdzie leży biedak napasto-
wany przez czarne wilki. O w mordę! Pasty im, widać, nie brak! Uratuj go,
a dotrzyma ci towarzysztwa. Skierujcie się razem ku zachodowi - przez ko-
lejne śnieżne polany. Kiedy idąc po białym szlaku przejdziecie przez wąski
jar, odwrót odetnie wam lodowa ściana i nagle się okaże, że trzeba stawić
czoło trzem Nekromantom. Nie spiesz się, bo przyjaciel zostanie odcięty i
uświnknie - choć i tak u twego boku nie czeka go raczej świetlana przy-
szłość, bo z sytuacji złych nieustannie pakujesz się w jeszcze gorsze.



Dalsze przejście otworzy się dopiero, kiedy załatwisz wszystkich trzech
Nekromantów. Skieruj się ku południowemu zachodowi. Trafisz na rozwi-
dlenie dróg - na prawo znajdziesz ostatniego już w tej grze kramarza, a na
lewo jest wejście do nielicznej budowli. Nie ma co, wygląda na to, że czeka
ciężka robota. Oto i wejście do krainy umarłych!

Rozdział 10.

Kraina umarłych (Land of the Dead)

Kapitan - który tym razem gwozi zachowania pupy w jednym kawałku (bo
to już nie przelewki) się nie pokazuje, radzi ci, byś odnalazł sferę (Orb)
Nek...by i skompletował Posoch Nicości, który jest jedyną bronią pomocną
w wykończeniu wiedzy. No, dobra...

Spadłszy przez posadzkę w pierwszym korytarzu nie poddawaj się panice,
tylko przebij się ku północy do elewatora. Każdego pokonanego zombie
koniecznie spalaj zaklęciem Płon (Burn), inaczej trzeba ci go będzie łać
bez końca. Po drodze przełóż wszystkie dźwignie, na jakie się natkniesz.
Wróć na górę i skieruj się ku północnemu wschodowi. Na końcu korytarza
jest ozdobiona wysokimi kolumnami komnata z wyjściami ku północne-

mu wschodowi i północnemu zachodowi. Oba wyjścia wiedą ku przełącz-
nikom, które otwierają sekretne ściany w głównej komnacie. Przełoż dźwi-
gnie, by w głównej sali uzyskać przejście ku północnemu zachodowi.

Korytarz i przyległa doń kolejna sala pełne są latających gargulców.
W przeciwległych krawcach sali znajdują się dwa przełączniki, które otworzą
ci dalszą drogę w północno-zachodniej ścianie. Szybko dotrzesz do rozwi-
dlenia dróg w kształcie litery T. Są tu dwa wyjścia: do każdego z nich po-
trzebny jest klucz. Skieruj się pierwaj ku południowemu zachodowi, a
potem korytarzem w dół. Trafisz do krypty, której strzeże nietoperz - co
prawda nie jest to zwykły nietoperz, Zabij go i ponownie otwórz się
wyjście. Wróć z kluczem do drzwi, które otwiera rubinowy klucz, wejdź i
wepchnij blok na kamienną płytę spustową.

Masz teraz przed sobą długą drogę - a na jej końcu teleport. Jeśli nie lubisz
się bić, użyj czaru niewidzialności i przeskakuj z teleportu do teleportu, by
znaleźć na końcu złoty klucz (oto jak tego dokonać: wskocz prosto w tele-
port, w którym wylazłeś po raz pierwszy, potem
przejdź do teleportu w sąsiedniej komnacie; w
skrzyni obok znajdziesz złoty klucz). Potem po-
dejdź do teleportu na północnym zachodzie i
wróć do długiego korytarza. Jeśli coś mi się tu
pokiełbasilo - a mogło, to po prostu poskacz
przez teleporty - w końcu wyjdiesz, gdzie trze-
ba. Trochę to irytujące, ale nie pękaj - trafisz w
jeszcze gorsze miejsca!

Przeszedłszy za drzwi, do otwarcia których po-
trzebny był złoty klucz, znów przesun blok na
płytę spustową i wejdź w odsłonięte teraz drzwi.
Weź ze skrzyni księgę zaklęć i idź ku północne-
mu zachodowi i oto przekonujesz się, że wpa-
dłeś jak guano w przerębę. Ściana za tobą się
zamyka i pojawia się czerwony znacz, wyjąt-
kowo wredny - Nekromanta z armią kościejów.
Daj mu głuszaka (Stun), a potem przywal grzmot-
nikiem. Dopiero po śmierci Nekromanty mo-
żesz wyjść ku północnemu zachodowi. Co raz silniej
zaczynasz podejrzewać, że chyba cię tu nie lubią.

Trafisz do miejsca pełnego wrogów (gargulce). Skieruj się ku północnemu
zachodowi do drzwi i elewatora; podjedziesz nim do rozległej sali, gdzie
rzędami stoją kamienne bloki. Trzeba ci tak wstępować na płyty spusto-
we, by trafić do wyjścia w ścianie północno-zachodniej. Niektóre płyty
spustowe są zasłonięte i dostęp do nich zyskujesz następując na inne pły-
ty. Czasami trzeba ci będzie wciskać po dwie płyty po kolei - sam się zo-
rientuj, które - nie jest
to takie trudne, jak
mogłoby się wyda-
wać.

Gdy wejdiesz do ko-
lejnej komnaty, nic się
w zasadzie nie stanie,
dopóki nie otworzysz
środkowej krypty. Po
jej otwarciu robi się
zamieszanie, jakby
ktoś zrobił w wentyla-



tor. Z północnego wschodu naddąga mechanicz-
ny golem, wielki jak były Związek Radziecki, cięż-
ki i odporny na przyjacielską argumentację. Przy-
wal mu grzmotnikiem, a potem przejdź do dwu
bocznych korytarzy ku północnemu zachodowi i
rozwal widoczne czerwone guziki fireballami. Te-
raz możesz wrócić do komnaty głównej, gdzie
odsłonią ci się dwa boczne labirynty, pełne upier-
dliwych gargulców. W każdym z labiryntów na
końcu jest krypta z kluczem - rubinowy klucz na



południowym zachodzie i szafirowy klucz na północnym wschodzie. Z kluczami w talerzu wróc do sali głównej i przejdź przez drzwi do kolejnej kwadratowej komnaty.

Za podwójnymi drzwiami jest sala, w której niewielkie, pomarańczowe kule zagrają z tobą w swoistą odmianę pinballa - jak na którąś wpadniesz, odbije cię kilka albo i kilkanaście razy. Co prawda działa to samo i na wrogów. Tu znów są zombie. Niszczy ich zaklęciem Meteor, zanim zdążą się do ciebie zbliżyć. W północno-zachodnim rogu komnaty jest dźwignia, która odsłania ci ukryte schody ku północnemu wschodowi.

Na następnym poziomie trafisz do kwadratowej sali z korytarzem wiodącym na północny wschód. Idź, skręć w prawo i wejdź w widoczne drzwi. Wstąp na teleport T pokonaj kolejnego czerwonego Nekromantę. Produkują ich tu z formy, czy co? Kiedy go zaatluczesz, ściana ustąpi i pozwoli ci przejść ku kolejnemu teleportowi.

Wróciwszy do komnaty, w której zacząłeś, powinieneś pójść ku północnemu wschodowi całą drogę do końca - gdzie natkniesz się na kilka paskudnie wyglądających promieni. Przejdź przez drzwi na południowym wschodzie i zabij Nekromantę, który się tu na ciebie zasadził. Otworzy ci to drogę do elevатора w głębi. Ruszaj do góry i idź dalej ku południowemu wschodowi, aż trafisz na zamknięte drzwi. Po obu stronach masz korytarze. Przejdź którymkolwiek do końca, aż przez okienko zobaczysz przycisk (czerwony, ten element gry jest stały, jak obecność niektórych polityków w polityce - choć może nie dotyczy to ich poglądów). Strzel w przycisk, co odrygluje zamknięte drzwi.

Wróć do poprzednio zamkniętych podwojów i weź klucz (w postaci czerwonego

Po przejściu przez teleport znów trafisz do komnaty, strzeżonej przez mechanicznego G. Obok teleportu jest niebieski klucz (posążek). Wróciwszy tam, gdzie zaczynałeś, podejdź do dwóch ostatnich promieni. I wstaw na miejsce oba posążki - niebieski i czerwony (wyjmij je z kieszeni). Promienie znikną.

Przeszedłszy przez jedno z wejść ku północnemu zachodowi, trafisz na parę przełączników i dwóch czerwonych strzegących dostępu do nich. Ruszywszy przełączniki, otworzysz północno-wschodnią ścianę. Podejdź

po schodach. Teraz trzeba ci przebiec pomiędzy kilkoma promieniami - ale zaraz potem musisz pokonać kolejnych (teraz czterech) czerwonych. Dwóch z nich zaczyna przy elevatorze wiodącym w dół. Na dole musisz pokonać złego czarno-księżnika i jego Posocha Sił Natury. Kiedy go zabijesz, otworzy się ściana na północnym zachodzie. Podejdź korytarzem wśród kolumn.

W kolejnej komnacie posadzki omiatają cztery promienie - można je powyłączać czterema

dźwigniami na posadzce. Wyłączywszy je, zobaczysz piątą dźwignię - ale gdy ją ruszysz, wyskoczy kilku natrętów. Możesz ich załatwić włączając ponownie niektóre z zabójczych promieni. Załatwiwszy wszystkich wrogów, odkryjesz kolejną dźwignię na północnym zachodzie... i wreszcie możesz wejść do sanktuarium Hekuby.

Znajdziesz tu sferę i dołączysz ją do Posocha. Hekuba rozkaże swoim sługom, by rzucili się na ciebie kupą - ale twoja nowa broń jest skuteczna jak broń kosiarza w czerni.

Przebij się ku północnemu wschodowi. Posoch od czasu do czasu trzeba naładować magiczną energią - wystarczy w tym celu podejść do kryształu mana. Hekuba zwieje przez teleporter - dziarsko ruszaj za nią.

Rozdział 11. Ostatnia reduta Hekuby

Kapitan - znów drań nie pokazuje nosa - podbechtuje cię, byś dokończył sprawę i załatwił Hekubę. I tak nie masz wyjścia, więc bierz się do dzieła.

Znajdziesz tu dość osobliwą kombinację sal i miejsc znanych ci

skądinąd. Leży tu sporo rozmaitych ksiąg czarów - najbardziej przydatne są zaklęcia: Blink (które błyskawicznie przenosi cię gdzie indziej - co prawda nie sposób przewidzieć, dokąd trafisz) i Tag (to z kolei przykleja wrogowi magiczny znacznik - widoczny na mapce, ujawniający się po naciśnięciu ciu klawisza Tab). Hekuba jest niemożliwie twarda - ale się nie dawaj. Ustaw w wąskich przejściach kilka pułapek Obliteration. Cdy przestanie drwić i cię gonić, a zacznie uciekać, to znak, że mięknie. Nie popuszczaj i goń za nią. Używaj też zaklęcia Głuszek (Stun), by ją oszołomić i unieruchomić.

W końcu ją pokonasz - i zostaniesz przeniesiony do swej przyczepy kempingowej, gdzie twój bohater wylądował z uśmiechem przypominającym ten, jaki miały dzieci z Bullerbyn po zabawie na strychu.

Koniec

El General Magnifico



posążka). Niedaleko stąd jest przycisk, który wyłącza promień zamykający ci drogę ku północnemu wschodowi (a jeśli niżej, idź dalej ku północnemu zachodowi, aż trafisz na drzwi, do których poprzednio nie mogłeś wleźć - bo drogę zamykał ci promień).

Wiaższy do środka, znów natkniesz się na promień, który omiata komnatę w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Na przeciwległym jej krańcu jest niewielka ałkova, w której siedzą (razem) dwa mechaniczne Golemy. Jak robią to Golemy, nie mam pojęcia, a ty też nie będziesz miał czasu, by się nad tym zastanawiać, bo wściekłe na to, że im przerywasz słodkie tête-à-tête, Golemy rzucają się za twoim tyłkiem. Trudno, musisz je zabić (Stun), a potem Fist of Vengeance), bo strzegą wyłącznika, który pozbawia zasilania północno-zachodni promień wariujący, a ty musisz przejść przez drzwi. Kurczę, przecież prosiłem, byłoby się przeczołgać spodem! Przejdź przez drzwi i podejdź po schodach.

W kolejnej komnacie jest przełącznik, który otwiera północno-zachodnią ścianę. W rogach znajdują się sekretne panele, które łatwo pomogą ci wygrać następną bitwę. Zabij czerwonego Nekromantę i przejdź przez drzwi znajdujące się za nim. W sąsiednim pomieszczeniu jest jeszcze jeden Nekromanta (co jest, trafiłeś chyba do zatoki czerwonych świni, czy co?). Po zamordowaniu i tego zobaczysz teleporter.



100% instrukcja do gry **Big Race U.S.A.**



Nr 12/2000 (34)
Grudzień
2000

ISSN: 1428-854X
INDK: 343109

Action

www.actionplus.com.pl

PLUS

PC PSX NGC TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,99 zł

Gift

Życie w świecie gier komputerowych nie jest wcale proste, ale dzięki naszej solucji i uzupełniającym ją kompletem map problemy z uwolnieniem swej komputerowej muzy przejdą do historii!

Big Race U.S.A.

Instrukcje

International Rally
Championship

Tipsy

Solucje

Gift

Baldur's Gate 2

Metal Gear Solid

Star Trek: Elite Force

Sanity: Aiken's Artifact

Slair Witch Project vol. I

Poradnik

Kiss: Psycho Circus

**Pełna wersja
okładki** (i nie tylko!)

w najnowszym

Action Plusie



► ciąg dalszy ze str. 18

A jak wyglądały fakty? Owszem, wspomniany wypadek miał miejsce, ale to był POJEDYNCZY WYPADEK (tj. takie rzeczy nie zdarzają się w każdym japońskim filmie animowanym, a w tym miały miejsce tylko raz i to był czysty PRZYPADEK), natomiast osławiona seria niebezpiecznych błysków jest nie bardziej niebezpieczna niż nadmierne przesiadywanie przez telewizorem czy monitorem komputera - a poza tym ma miejsce tylko i wyłącznie w systemie NTSC (dla jasności - w polskiej telewizji wykorzystywany jest system PAL, a ponadto sekwencja potencjalnie (!) niebezpiecznych błysków została usunięta z wersji, którą można obejrzeć poza Japonią).

Oczywiście o tych "dobrzalazkach" prawie żadna z szukających taniej sensacji gazet nie wspomniała, bo i po co. Wniosek był prosty: japońskie bajki są niebezpieczne dla życia - nie można sobie wymarzyć lepszego (i bardziej paranoicznego) tematu. A jaki był efekt tej całej afery? Seriał stał się sławny na całym świecie. Anime to trafiło do setek kanałów TV, a że przy okazji okazało się, że jest bardzo miła i zrealizowana z połosem opowieścią opartą na równie atrakcyjnej grze (za którą dzieciaki przepadają), młodzi widzowie natychmiast zakochali się w sympatycznym żółtym monsterku zwanym Pika-chu (czytaj: pikaciu). O! i mamy jeszcze jedno potwierdzenie teorii, że nic lepiej nie wpływa na dobrą sprzedaż produktu niż porządny skandal.



Pokémon ruszył w świat. W czasie, gdy seria telewizyjna zdobywała sobie coraz większe grono zwolenników, rynek został zasypany gadżetami nawiązującymi do serii - istny raj dla fanów. Oczywiście pojawiły się komiksy, karty wraz z całym systemem karcianym opartym na świecie Pokémona, maskotki (dostępne już w naszych sklepach), koszulki (jak wyżej), plakaty, książki i masa innych różności. Świat zawirował na punkcie żółtego potworka. Oczywiście, przy gorączce tych rozmiarów można się spodziewać wszystkiego, a zatem producenci serialu natychmiast zostali zasypani przez "stróżów moralności" oskarżeniami o wszystkie nieszczęścia tego świata, no, chyba tylko oprócz rozlewania kokoszu. Tak czy owak, nie przeszkodziło to naszemu bohaterowi w dalszym pięciu się na szczyty list przebojów...

Do dnia dzisiejszego powstały dwie serie telewizyjne (pierwsza z nich właśnie emitowana jest w telewizji Polsat) oraz dwa filmy kinowe: "Pokémon the First Movie" (składający się z dwóch historii: "Pikachu's Summer Vacation" oraz "Mewtwo Strikes Back" - premiera w polskich kinach: 9 lutego 2001 roku) oraz "Pokémon the Movie 2000" (podtytuł: Pokémon X - Revelation Lugia) - najnowszą produkcją kinową z tej serii, której premiera na Zachodzie miała miejsce w lipcu 2000 roku.

Produkcja: Nintendo

Liczba odcinków pierwszej serii TV: 105

Liczba odcinków specjalnych: 2

Filmy kinowe: Pokémon the First Movie, Pokémon the Movie 2000

Emisja serii TV w Polsce: Polsat

Magazyn Kawaii



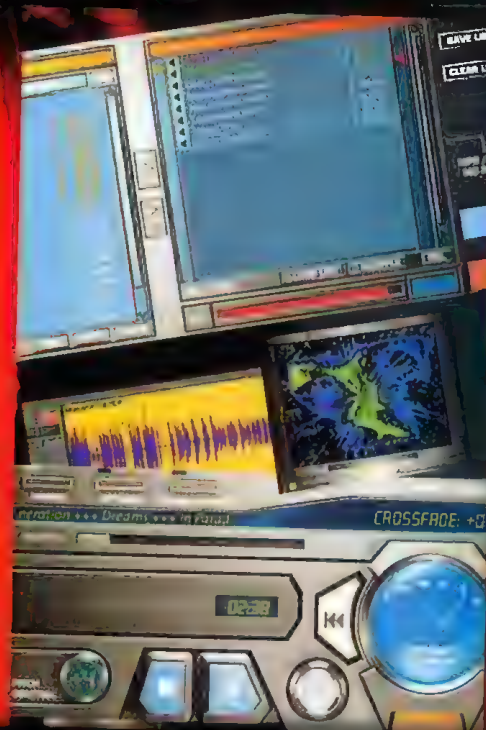
Pokémon © Satoshi Tajiri/Toshihiro Ono/Nintendo

www.kawaii.com.pl
(wpadnij do Chat Roomu!)
kawaii@kawaii.com.pl
(napisz, odpowiemy na każde pytanie!)





mp3 studio



„Magix opanował rynek programów muzycznych. Prostość obsługi i wiele funkcji – to znajdziesz w każdym z produktów. MP3 Maker jest po prostu kolejnym, bardzo dobrym narzędziem – teraz dla MP3”

Click nr 18, ocena: 5/6

Dzięki MAGIX MP3 MAKER odgrywanie i tworzenie plików MP3 jest proste jak dziecinna zabawka. Po prostu ściągnij pliki muzyczne z Internetu (lub zgraj ścieżki ze swoich audio CD), utwórz swoją listę odgrywania i wypalaj płyty – Twoja mega kompilacja przebojów jest gotowa!

Dołączony do programu Edytor Muzyki pozwala nawet na importowanie i oczyszczanie starych nagrań analogowych, np. z taśmy magnetofonowej czy płyty winylowej. Używając profesjonalnego enkodera MP3 możesz szybko zamienić wszystkie swoje nagrania na format MP3 – w dowolnym celu. Twórz pliki dla Internetu, na imprezę lub do archiwum – wszystko to w MAGIX MP3 MAKER jest banalnie proste!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50

Już dziś zamów grę a dostaniesz ją
jako jeden z pierwszych w Polsce.
Do każdej gry niespodzianka gratis.

CODA

Wylaczný dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Wszystkie loga i znaki firmowe sà wlasnošcià tychże firm. Uzywanie ich w jaiejakolwiek postaci bez zezwolenia zbronione.

Kalejdoskop WWW

Witajcie w nowej formie Kalejdoskopu WWW, która pozwoli nam na opisanie większej liczby najlepszych WWW, jak i zapewni nam comiesięczną obecność na łamach CD-Action. W tym wydaniu podzieliłem strony na różne kategorie, mam nadzieję, że dzięki temu wszystko stanie się bardziej czytelne. Jak zawsze namawiam was też na przesyłanie nam linków znalezionych i zaleganych przez was z gęstą informacją opłatających się. Mój mail (blo-od@go2.pl) jest gotowy na przyjęcie wielu zgłoszeń.

PS Niestety z tego numeru "wypadły" linki do czytelników na skutek pewnego "zamieszania". Ale nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło - zaległe, jak i najnowsze linki opublikujemy w następnym Kalejdoskopie.

b10:Ksz/Wt - IL.B. i Kockie - do rule do man/8

STRONY O DIABLO

Ostatnimi czasy coraz więcej na sieci mówiło się o drugiej części diabelka. A kiedy już go wydano... cóż - nawet poważne serwisy informacyjne o tym wspominały, a strony WWW mu poświęcone powstawały (i nadal powstają) w liczbie kilkudziesięciu na dzień. Oprócz stron, popularne stały się różnego rodzaju fora, listy dyskusyjne, na których gorąco wymieniano się swoimi doświadczeniami. Jedną z najpopularniejszych polskich grup dyskusyjnych o D2 jest bez wątpienia ta, którą można znaleźć na serwerze news.cavern.com.pl/

www.valhalla.com.pl/diablo2

Diabelskie Wersety. Jedną z najlepszych polskich stron traktujących o D2. Oprócz prawie że codziennej porcji newsów, możemy także zapoznać się z

Questami, które mamy wypełnić w D2, z postaciami, którymi przyjdzie nam kłótać, a także z różnego rodzaju stworami, z którymi skrzyżujemy miecze. Oczywiście to nie wszystkie atrakcje tego serwisu. Szczególnie polecam bardzo dobrze opracowaną galerię unikatów

diablo2.cdprojekt.com

Karczmą Diabla2 - oficjalną polską stronę D2. Site może się pochwalić największą ilością newsów spośród wszystkich polskojęzycznych stron. Jeśli masz klan D2 i szukasz odpowiedniego serwera na swoją witalność - Karczma wydaje się bardzo dobrym wyborem. Dotychczas na serwerze CDP swoje WWW otworzyła już ponad 30 polskich klanów D2. A na samej stronie, oprócz już wspomnianych newsów - opis postaci, polworow, uzbrojenia, Gemów, Questów oraz wywiady, spis graczy, lista dyskusyjna, download itp.

Żeglownanie w sieci

Dzisiaj, przecząc internetowemu przystoiwu, odłożymy deskę surfingową, a zaczniemy żeglować po, a raczej w sieci.

Krzysztof "Lordareon" Gonciarz

Sport powszechnie znany jako żeglarstwo regatowe/profesjonalne, podobnie jak większość sportów wymagających poważnych nakładów finansowych, jest wyjątkowo słabo rozwinięty w Polsce. W praktyce, jako kraj liczymy się jedynie w klasie Finn oraz M'cro. Nie jest to wiele, a zapewne wielu początkujących żegarzy lub też wyłączenie obserwatorów żeglarstwa, zechciałoby spróbować swoich sił jako skipperzy na jachtach pojeźniejszych niż, aż za bardzo popularnych na polskich akwenach, 5-6 metrowcach. Jak zwykle, z pomocą przynadzi TP S.A. :) oraz internet.

Strony o tematyce żeglarskiej, których rozwój dodatkowo spotęgował tegoroczny Puchar Ameryki, prezentują naprawdę wysoki poziom merytoryczny, techniczny, oraz, co ważne, niespotykane wysoki transfer. Rozmnożone jak grzyby po deszczu witryny oferują żeglarzom naprawdę wiele, począwszy od informacji technicznych (większość syndykatów, które dały o sobie znać podczas Louis Vuitton Cup, ma swoje witryny, gdzie przedstawione są szczegółowe specyfikacje oraz ciekawostki dotyczące konstrukcji ich jachtów), poprzez sklepy z gadżetami, ciuszkami i bajecznie drogimi zegarkami, skończywszy na naprawdę znakomitych, rozbudowanych i darmowych symulatorach żeglarskich. Poniżej skoncentruję się na tych ostatnich, oraz podam po kilka użytecznych linków z pozostałych kategorii.

Symulacja

<http://www.louisvuittoncup.com>
<http://www.virtualskipper.com>

Virtual Cup oraz Virtual Skipper to dwa najważniejsze i najlepsze symulacje regat dostępne w sieci. W obydwu przypadkach mamy przede wszystkim do czynienia z symulacją klasy America's Cup, średnią grafiką oraz głównym akcentem położonym na tryo multiplayer.

Virtualny Puchar

Virtual Cup to pierwszy sim, z jakim miałem przyjemność się spotkać. Oferuje w zasadzie wszystko, czego oczekuje przeciętny skomputeryzowany sternik - dokładną analizę prędkości jachtu, wskaźnik nachylenia względem wiatru oraz możliwość wybierania i luzowania żagli (do dyspozycji fok, grot oraz spinaker). Na pierwszy rzut oka wydaje się to ubogie, jednak w praktyce w zupełności wystarcza. Nie można przecież w symulacji, będącej tylko i wyłącznie sprawdzianem umiejętności taktycznych, zakładać z góry błędów załogi lub komplikacji technicznych na jachcie. Jedynym widocznym minusem jest wiatr stały, tzn. mimo



że siła (minimalnie) kierunek wiatru, czasami się zmienia, na każdym miejscu mapy wartości te będą takie same. Gra trochę na tym cierpi, ponieważ grający przestają rozumieć sens obecności nawigatora na każdej łódce. Audiowizualia Virtual Cup są doskonale dopasowane do wymagań typowego gracza - ładne, aczkolwiek bez przesadnego rozmachu. Na pochwale zasługują jednak odgłosy miotania się żagli podczas zwrotów - każdy, kto choć raz siedział na jachcie, rozpozna ten charakterystyczny "fomot". Wspomniałem wcześniej o zaawansowanym trybie multiplayer. No, może określenie "zaawansowane" na jedną możliwość rejsu (1 na 1) i praktycznie zero możliwości konfiguracji gry to zbyt wiele, jednak z pewnością jest on godny uwagi, za sprawą ogólnosiłowego rankingu najlepszych skipperów odwiedzających serwery VC. Ciekawe jest też, że podczas gry nie natkniemy się absolutnie żadnych lagów czy opóźnień (zakładając, że jesteśmy połączeni na średnią krajową prędkość w TP S.A.). Znakomicie wpływa to na miódność rozgrywki. Poza wspomnianymi, gra ta, podobnie jak omówiona poniżej, ma zasadniczy warunek, by można było się nią cieszyć w pełni - trzeba umieć żeglować na przyzwoitym poziomie. Zakładając, że człowiek uczy się całe życie, w chwili rozpoczęcia zabawy musimy znać podstawy żeglarstwa (choć aby pod jakim kątem ustawiać się do wiatru i jak do tego odnieść luzowanie/wybieranie żagli), komputer sam postara się wyrobić u nas pierwsze zarysy taktyki na wodzie. Osobiście Virtual Cup podobał mi się najbardziej. Możecie ściągnąć go za darmo ze strony www.louisvuittoncup.com. Plik zajmuje ok 3,5 Mb, jednak ze względu na niesamowitą, jak na warunki normalnych połączeń Polska-USA, tranfer, warto pokusić się o jego download.

Virtualny Sternik

Strona, na której znaleźć można bezpłatne demo (oraz oczywiście ofertę zakupu pełnej wersji) gry Virtual Skipper naprawdę zasługuje na pochwałę. Nie dość, że jest cała napakowana niezłą grafiką, to całość wczytuje się tak szybko, że większość stron z Polski może pozazdrościć jej transferu. Mniejsza jednak o to, najważniejsza jest gra, którą możemy tam znaleźć, czyli Virtual Skipper. VS o tyle łatwo porównać do omawianego powyżej konkurenta, że oferuje bardzo podobny wyścig - typowy 1 na 1 z Pucharem Ameryki. Niestety, realizm Skippera pozostaje daleko w tyle za poprzednikiem. Mamy tu co prawda nowość - wiatry wzbogacone o skwały i miejscowe flauty, jednak kontrastuje to z absurdalnie małymi możliwościami trymowania jachtu - żagle możemy ustawić tylko w dwóch pozycjach: wybrane na bajdewind lub odpuszczone na fordziaka. Bardzo zubaża to rozgrywkę, ponieważ wraz ze zmianą kursu nie możemy także doregulować żagli, a co za tym idzie - tracimy na prędkości. Innym mankamentem realizmu gry jest umieszczenie w niej... wysp. Nie wiem, kto to wymyślił, ale jakoś nie zauważyłem, aby w Americas Cup jachty tonęły po uderzeniu o przybrzeżne skały. Niedoskonałości realizmu mają oczywiście także i swoje jasne strony - gra, bardziej od poprzednika, nadaje się do pogrania przez nie wtajemniczonych w tajniki żeglarstwa. Jest więc godna polecenia przede wszystkim właśnie początkującym, bardziej zaawansowani i wprawieni żeglarze z pewnością zakosztują więcej przyjemności z grania w Virtual Cup. Oprawa graficzna dystansuje konkurencję na kilometr, oferując doskonałe modele jachtów oraz postacie załogi biegnące po nich. Całość wygląda bardzo obiecująco, jednak ma też zasadniczą wadę - zwiększa wymagania sprzętowe, przez co można zapomnieć o krótkiej partyce np. w pracy, na służbowym Pentium 133. Podobnie jak poprzednik, VS nadaje się do pogrania praktycznie tylko w trybie multiplayer, który oferuje znowuż podobne opcje - liga, statystyki, due e... Wszystko to fajne, ale stałe łącze w domu byłoby mile widziane.

Internetowi żeglarze mają szerokie pole do popisu, zwłaszcza, że na serwerach wspomnianych gier można spotkać prawdziwych profesjonalistów. Co prawda, z Po akami jeszcze nie miałem przyjemności się ścigać, ale liczę, że po przeczytaniu tego artykułu, wielu amatorów żeglarstwa postanowi spróbować swych sił w wirtualnych regatach, do czego oczywiście serdecznie zachęcam.

PS. Virtual Cup to całkowicie freeware, a za pełną wersję Virtual Skipper (z naprawdę dziesiątkami znakomitych opcji) trzeba zapłacić 45\$.



101

stron WWW które MUSISZ poznać



znajdziesz w grudniowym wydaniu

magazynu **.net**

Grudniowy **.net** to także:



- ☛ Felietony Tomasza Raczka i Briana Scotta
- ☛ Rozmowa z Kayah o Internecie i nie tylko
- ☛ Rady, dzięki którym Twoją witrynę odwiedzać będą tłumy
- ☛ Instrukcja instalacji Linuxa
- ☛ Opisy najnowszych sprzętu, oprogramowania i książek
- ☛ Muzyka, gry, film, sport, motoryzacja - najciekawsze aktualności z Internetu

Kalejdoskop WWW

www.d2realm.com

Diablo II Realm. WWW o D2, która głównie skupia się na dostarczaniu sporej ilości ciekawych newsów (o czym zresztą informuje nas podtytuł strony - "Diablo 2 News and Information"). Strona nie jest zbytnio przeładowana grafiką, a i tak nie można jej nic w tej kwestii zarzucić: pomimo ubogiej oprawy prezentuje się bardzo ładnie i spełnia swoje zadanie - wali nam prosto w twarz informacje o nowych patchach, klanach, projektach i innych ciekawostkach związanych ze światową sceną D2.

www.yeggs.com

Yeggs Tavern. Strona będąca swego rodzaju wielkim zbiorem informacji, poradników przydatnych do gry w D2 - spisy broni, opisy używania kostek, screeny unikatów. Nieciekawa graficznie, ale pod względem info jest okej. Szkoda tylko, że to wszystko jest po angielsku i nie wszyscy zainteresowani będą mogli się zapoznać ze zgromadzonym tutaj materiałem. Choć minimalna znajomość ENG w obecnych czasach jest wręcz wymagana od każdego.

STRONY O FILMACH

www.allens.bilbo.com.pl

Strona Ciaccia o Obcym. Każdy chyba zna serię, w której to dzielna Ripley natrafia na coraz to nowsze gatunki Obcych. Bez wątpienia większość osób, które czytają ten tekst, za najlepszą część uznaje "Aliens". Opuszczona kolonia, grupa marines, paru cywilów i setki obcych. Co tutaj więcej smęcić - klasyka, film, który po dziś dzień nie stracił nic ze swojego klimatu. Opisywana strona głównie zajmuje się właśnie drugą częścią serii, ale o innych odcinkach także usłyszymy. Jej działki: charakterystyki postaci występujących w filmie, opisy stadium rozwoju obcego, galeria, pliki wideo i muzyczne, faq, opisy gler (BARDZO obszerny dział), które mają cokolwiek wspólnego z sagą, download i wiele innego stuffu, który przykuje nas do ekranu na parę ładnych godzin (ja, większość informacji czytając "lepkami", spędziłem na stronie ponad 3 godziny). Pomimo średniego designu strony i błędów ortograficznych/literówek nie mam nic do zarzucenia temu serwisowi. Strona robiona przez prawdziwego fana dla fanów. Polecam!

mIRC-owe triki...

....i nie tylko! :)

Z poprzedniej edycji mIRC-owego poradnika dowiedzieliście się, jak rozpocząć swoje przygody z IRC-em. Dzisiejsza część ma za zadanie jeszcze bardziej przybliżyć wam realia "pogawędkowego świata". Tak więc wrzucicie piąty bieg i gaz do dechy... Ruszamy!

Raziel (Blue East Software)

A co dokładnie dziś będziemy robić? Nie wiesz? Spójrz na tytuł, jest on wystarczająco wymowny... A no witajisz, dziś zajmiemy się mIRC-owymi trikami ("i nie tylko" jak widnieje w podtytule :)). Ale co właściwie kryje się pod słowem "trik mIRC-owy"? Otóż trikiem jest wszystko to, czym możemy na IRC-u zadziwić innych :). Jeśli zacznieś używać takowych sztuczek - nikt już nie będzie miał prawa nazwać cię 'newbie' albo "lame" (oczywiście pod warunkiem, że triki te będą stosowane we właściwym miejscu i czasie). Dobra, koniec wstępu! Przechodzimy do sedna sprawy.

ALIASES

I tu pojawiło się nam nowe pojęcie - aliasy. Do czego one służą? Ano do optymalizacji pracy w mIRC-u. Standardowo mIRC ma w sobie wbudowany jeden aliasowy skrypt (skrypt to zoór np. a iasów), lecz delikatnie mówiąc - jest on bardzo skromny. Spróbujmy więc wzbogacić go o nowe przydatne polecenia. W tym celu włącz mIRC-a i wcisnij lewy Alt+A. Pojawi się nowe okienko o dziwnej treści :). U góry tego okna widnieje pięć zakładek. Najpierw zajmijmy się pierwszą. Co w niej widzimy? Jakież dziwne ciągi znaków :). Weźmy pod lupę jeden z nich: /op /mode # +ooo \$S1 \$2 \$3

Cóż on właściwie znaczy? Do czego służy? Co to za dziwne znaki? Spokojnie - po kolei :). Otóż każdy alias składa się z dwóch części: pierwsza mówi programowi, jakie jest słowo wywołujące dany alias (w tym wypadku jest to: /op). Druga natomiast część to ciąg poleceń, jakie zostaną wykonane po wywołaniu aliasa (tutaj: /mode # +ooo \$S1 \$2 \$3). Popatrzcie na powyższy przykład. Słowo wywołujące wpisujemy w skrypcie zaczynając ZAWSZE od znaku /. Alias ten służy do nadawania statutu OP-a wybranym osobom (maksymalnie trzem naraz). Omówmy więc po kolei każdy jego symbol. Pierwszą część (wywołującą) już omówiłem, więc przejdźmy do drugiej. Jak dobrze pamiętacie z mojego poprzedniego artykułu, OP-a dajemy komendą: /mode #nazwa_kanału +o ksywka

Natomiast alias ten skraca nam tę komendę do następującej postaci: /op ksywka

Sami zapewne widzicie, że w drugim wypadku znaków do wpisania jest o wiele mniej, co oczywiście ułatwia nam wykonywanie tej czynności. Wracając do symboli naszego aliasa... Znaczek # oznacza kanał (pokój), na którym obecnie przebywamy, tj. jeśli w oknie mIRC-a mamy otwar-

tych kilka kanałów, to komenda ta zostanie zastosowana na tym, którego okno jest w danym momencie aktywne. Ufff... mam nadzieję, że to rozumiecie :). Znak +ooo oznacza trzy osoby (lub mniej), którym chcemy nadać statut OP-a. I teraz najważniejsze: mamy tu trzy nowe symbole: \$S1 \$2 i \$3. Każdy z nich odpowiedzialny jest za kolejną ksywkę, którą podajemy przy wywoływaniu aliasa, czyli odpowiednio: za pierwszą podaną odpowiedzialny jest symbol \$S1, za drugą \$2, a za trzecią \$3. Łapiecie już :)? Dobra, ale mamy tu jeszcze jedną rzecz do wyjaśnienia: dlaczego symbol pierwszy ma podwójne \$, czyli \$S1... Już mówię. \$\$ daje programowi warunek, iż alias może być wykonany TYLKO wtedy, gdy parametr \$S1 zostanie podany... Heh, nie wiem, czy mnie dobrze rozumiecie, więc kolejny przykładzik - ot taki banalik :): /j /join #\$\$1

Uwaga: na końcu aliasa powinno być jeszcze \$2 - a ten element na razie nie będzie nam potrzebny (dotyczy m.in. KEY-a). Ci, którzy zrozumieli alias z OP-em, z tym nie powinni mieć większego problemu, lecz pewnie nie wszyscy jeszcze wiedzą, o co tu biega. Tak więc tłumaczę: alias wywołujemy poprzez wpisanie w linii komend mIRC słowa /j. Wtedy program wykona następującą czynność: /join #\$\$1. Widzimy jednak, że alias trzeba wywołać z parametrem. Mówię "trzeba", gdyż zastosowano tu symbol \$\$ (czyli \$S1), który zakazuje wykonywania aliasa (pomimo jego wywołania) w przypadku braku parametru \$S1. Aha, w tym wypadku znak # przed symbolem \$S1 (\$\$S1) informuje program, że parametrem jest nazwa kanału. Kolejny alias (może go nie być w zakładce ALIASES!): /hop /part # | /join #\$\$1

W tym przykładzie mamy nowy element - pionową kreskę |. Do czego ona służy? Otóż ta kreska umożliwia nam zastosowanie w jednym aliasie kilku komend naraz. W tym celu wystarczy za jej pomocą oddzielić od siebie każde z poleceń. Powyższy alias służy do "skakania" pomiędzy kanałami. Powiedzmy, że jesteś obecnie na kanale #wroclaw. Jeśli wpiszesz teraz w linii komend następujący ciąg znaków: /hop gadanie - zostaniesz przeniesiony z kanału #wroclaw na kanał #gadanie. Proste, nie? Dobra, pora stworzyć coś samemu. Spójrzcie na poniższy przykładzik: /mow /say # \$?="Co chcesz powiedzieć?"

W tym aliasie pojawił nam się nowy sposób określania parametru: \$\$?="TEKST". Spróbujcie wywołać go "na sucho" (bez połączenia z IRC-em - komendą /mow). I co widzimy? Otóż pojawiło nam się małe okienko zatytułowane "Co chcesz powiedzieć?", zawierające małe pole tekstowe, w którym musimy wprowadzić żądany tekst. Następnie wciskamy przycisk OK lub klawisz Enter. Jeśli jesteśmy połączeni z serwerem IRC, nasz tekst pojawi się na kanale, który w danej chwili mamy aktywny

Myszę, że - jak na początek - tyle wystarczy z zakresu tworzenia prostych aliasów. Pamiętajcie, że przy ich tworzeniu korzystacie możecie ze wszystkich standardowych komend mIRC-a (część z nich omówiłem w artykule "Vademecum IRC-maniaka" w CDA 6/2000). W dalszej części artykułu poznacie kolejne elementy tworzenia skryptów, które w połączeniu z aliasami stworzą zabójczą mieszankę - dzięki niej napiszecie wymarzony skrypt :).

REMOTE

Hmmm... jak by wam tu wytłumaczyć, co to remote... Może tak - o ile aliasy musimy wywoływać wpisując słowo kluczowe, o tyle remote wywołuje się samoczynnie... Żeby wam to lepiej wyjaśnić, mały przykładzik... on 1:TEXT:witam:#gadanie/msg \$nick Witaj na naszym kanale #gadanie!

Jak on działa? Już mówię... Otóż po wpisaniu powyższego ciągu znaków do zakładki REMOTE (lewy Alt+R) i po wejściu na kanał #gadanie każdy, kto od tej pory powie na tym kanale "witam", dostanie od Ciebie na private (szepem) następującą wiadomość: "Witaj na naszym kanale #gadanie!". Teraz może co nieco na temat samej budowy tego remote'a. Pierwsza część (do pierwszego dwukropka) oznacza: "on" - z ang. NA, określa-



music maker generation 6

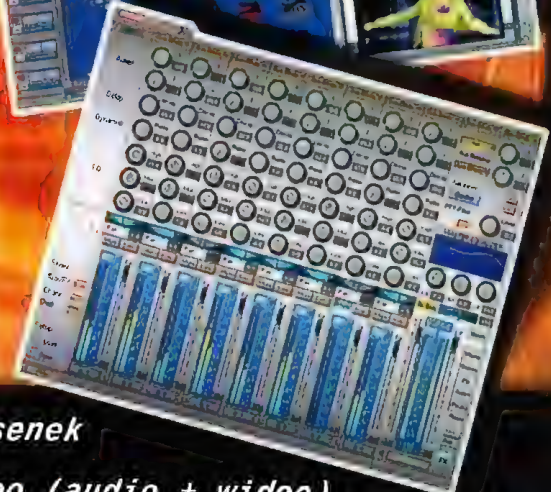
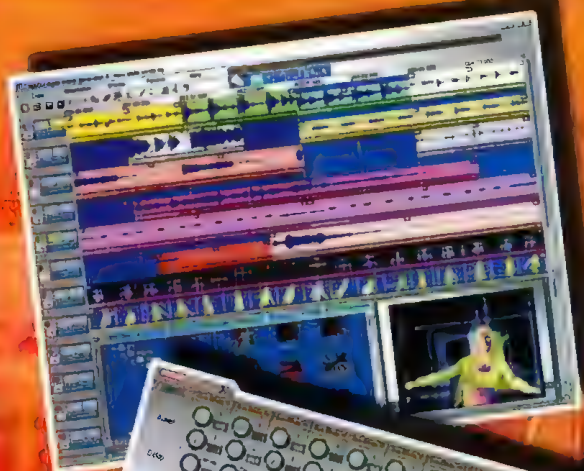


• dobra cena •
99
zł
• dobra cena •



profesjonalna polska wersja językowa
PL
CODA
BWA

Twoja kreatywność nie ma granic!



- > *Czarodziej Piosenek*
- > *48 ścieżek stereo (audio + wideo)*
- > *6 wirtualnych instrumentów + funkcja karaoke*
- > *Kontroler Wideo + funkcje internetowe*
- > *2100 nowych dźwięków + pliki wideo na 3xCD*

Bez granic – Magix Music Maker Generation 6 oferuje Ci wszystko, czego potrzebujesz, by produkować muzykę i towarzyszące jej wideo-klipy. Wybierz dowolny muzyczny styl i twórz piosenki za pomocą wirtualnych instrumentów i efektów. Następnie za pomocą specjalnego Wideo Kontrolera zmiksuj swój videoklip z animacji i różnorodnych obrazków dołączonych do programu. Do wykorzystania wszystkiego, co oferuje Internet, wystarczy kilka przycisków. Możesz nawet umieszczać swoje utwory na specjalnej stronie WWW Magixa. Wejdź na szczyt listy przebojów!

MAGIX
CODA
Wylaczný dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją
jako jeden z pierwszych w Polsce.
Po każdej gry niespodzianka gratis.

Kalejdoskop WWW

www.jamesbond.stopklatka.com

James Bond agent 007. Czy komuś trzeba przedstawić tego gościa? Głoli go już m.in. Sean Connery, Roger Moore, Pierce Brosnan. "Oficjalnych" części pojawiło się aż 19, a następne są kręcone w odstępie 2-3 lat. Na stronie, która tym razem jest punktem naszego zainteresowania, możemy zapoznać się z sylwetkami aktorów występujących w serii, dowiedzieć się, kto jest autorem tematu muzycznego z danego filmu czy nawet poczytać nieco o ulubionym trunku 007 - Martini. Ciekawa strona, prawie pozbawiona grafiki, ale za to zawiera sporo informacji na temat filmu.

www.infofilm.pl

www.infofilm.pl

Portal filmowy - Infofilm. Ostatnimi czasy namnożyła się polskich portali (redakcji Kalejdoskopu najbardziej przypadł do gustu portal YoYo, dzięki swojej kontrowersyjnej kampanii reklamowej). Ale faktycznie jest lepiej - im więcej portali, tym będzie większa walka o klienta. Cieszy też to, że oprócz portali "ogólnych" powstają portale wyspecjalizowane w jednej dziedzinie bądź skierowane do specyficznej grupy odbiorców (np. xcom - portal młodzieżowy). Infofilm jest portalem piszącym, zajmującym się filmami. Strony serwisów są wykonane bardzo ładnie, z dbałością o szczegóły, a informacjom tam zawartym raczej nie można nic zarzucić. Znajdziesz tutaj m.in. specjalny kącik dla dzieci, opis szkół filmowych, adresy dystrybutorów, zapowiedzi i recenzje nowych produkcji, zaproszenia na imprezy, festiwale filmowe itd.

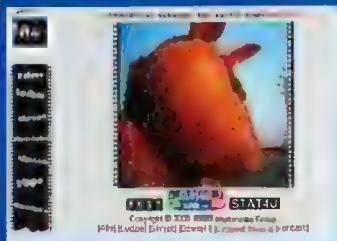
www.modrzew.iq.pl

www.modrzew.iq.pl

Monty Python. A teraz coś z zupełnie innej beczki - ekhem, o tym, że angielski humor jest bardzo specyficzny, nie muszę mówić tym, którzy przynajmniej raz oglądali któryś z odcinków "Monty Pythona" lub jakiś film tej grupy ("Święty Graal", "Żywot Briana", "Sens Życia") albo czytają AR). Na tej stronie WWW znajdziemy historie grupy, skecze, filmy, no i parę innych gadanin. Rzecz warta uwagi dla kogoś, komu MP naprawdę się podobał, bo chyba już wiecie, że angielski humor jest specyficzny? :)

www.mis.canpol.pl

www.mis.canpol.pl



"Mis" - arcydzieło Stanisława Barei. No dobra, wiecie, czym jest ten mis? Ten mis jest... hm, to już nie te czasy na wypowiadanie takich kwestii. Ale film do dziś ogląda się z przyjemnością -

że remote ten ma reagować (włączać się) NA COŚ (w tym wypadku NA TEXT). Heh, wiem. To trudne do zrozumienia (i do wytłumaczenia także :)). Obok "on" widnieje jedynka, oznaczająca tzw. access level, ale to już temat na inną okazję. Po pierwszym dwukropku musimy zdefiniować, na jaką czynność nasz remote ma się aktywować. W tym przypadku jest to TEXT. Po następnym dwukropku podajemy, po jakim czasie TEXT-u ma nastąpić uruchomienie remote'a (tutaj: witam). Dodatkowo obok wyrazu WITAM można zastosować gwiazdki (*witam*), aby remote reagował na wyraz WITAM wtrącony gdzieś w duuuży wyraz, np. "odWITAMinizowany" :). Rozumiecie chyba - owe gwiazdki oznaczają, że remote dodatkowo będzie wywoływany, gdy na kanale padnie wyraz WITAM z jakimiś "przylegającymi" do niego znakami. Po kolejnym dwukropku definiujemy kanały, na których nasz remote ma "wysłuchiwać" naszego magicznego WITAM :). Pamiętaj: aby remote działał poprawnie (lub w ogóle działał), MUSISZ przebywać na zdefiniowanych w nim kanałach! No i na koniec (po kolejnym dwukropku :) ustalamy, co tak właściwie ma nasz remote robić (w tym wypadku: /msg \$nick XXX). Teoretycznie stosować tu możemy wszystkie IRC-owe komendy (patrz chociażby CDA 6/2000 :>). Aha - jeśli nie wiecie, co oznacza tu identyfikator \$nick, zajrzyjcie do następnego przykładu albo do MINIŚCIĄGAWKI na końcu artykułu - tam jest to wytłumaczone. Niom nic! Pewnie i tak połowa z was jeszcze tego nie skumała (nie jestem z zawodu nauczycielem i dobrze :)), ale spoko - nie załamuj się! Przeanalizuj powyższy przykład jeszcze raz, ew. czytaj dalej, a być może w końcu wszystko stanie się jasne. Ale zanim przejdziemy do kolejnej aliasowej "zakładki", jeszcze jeden przykładzik dla lepszego zrozumienia magii remote...

```
on 1:JOIN:#:{
if ( $nick != $me ) { /msg $nick Zapraszam
wspaniały kanał #gadanie ! }
}
```

Trzy powyższe linijki przedstawiają przykład klasycznego automessage'a. Od razu ostrzegam, iż jeśli będziesz go zbyt często stosować - możesz zostać zbanowany... Przydałoby się jeszcze wyjaśnić kilka nowych elementów, które tu wystąpiły. Zapewne zauważyliście, że zmieniliśmy nam się "w rękę" wywołania remote'a. Jest tu nim JOIN. Oznacza to, że remote "włącza się", kiedy ktoś wejdzie na kanał, na którym my sami jesteśmy. Jeśli zechcemy ograniczyć działanie naszego amsg do konkretnych kanałów, należałoby te kanały wypisać zamiast znacznika # (po drugim dwukropku), np. #polska :). Drugą nowinką w naszym remote jest jego budowa - bowiem część wykonywana została w nim zapisana w "kolczastych" nawiasach, i to wcale nie ze względu na walory estetyczne, lecz po to, by pokazać wam, jak można zastosować kilka poleceń w jednym remote. Wygląda to zupełnie jak w Pascalu - z tą tylko różnicą, że tu owe nawiasy zastępują nam słowa BEGIN i END... Trzecią i ostatnią nowością w tym remote są warunki. Widzimy tu: IF (jeżeli) \$NICK (nick osoby, która weszła na kanał) != (jest różny...) \$ME (...od "mojego") to (i tu komenda /msg \$nick XXX - w nawiasach). Pamiętajcie przy tym, że mIRC AUTOMATYCZNIE podstawia pod zmienne \$nick i \$me odpowiednie dane (więcej informacji na ten temat w MINIŚCIĄGAWCE :). Na końcu artykułu). Myślę, że tyle na początek wystarczy. Przejdźmy więc do ostatniej mIRC-owej zakładki (USERS sobie na razie darujemy), zwanej...

VARIABLES

Tu nie będzie zbyt wiele tłumaczenia. Variables są po prostu zmiennymi, pod które możemy podstawiać litery i całe wyrazy, a także cyfry i liczby. Każda zmienna wygląda mniej więcej w ten sposób: %nazwa_zmiennej (za)wartość zmiennej, czyli może to być np.: %imie Mietek, lecz także: %punkty 4. Proste, nie? :). Zawartość zmiennej definiujemy komendą: /set %nazwa_zmiennej nowa_zawartość, np. /set %wynik 1. Jeśli teraz zechcemy zwiększyć wartość zmiennej %wynik np. o 5, wpisujemy: /inc %wynik 5 i gotowe. :). Pamiętajcie o MINIŚCIĄGAWCE, w której znajdziecie mnóstwo :). dodatkowych informacji o wymienionych składnikach programowania w mIRC-u.

I na tym zakończmy dzisiejszą część mIRC-owej edukacji. Jednakże w najbliższym czasie spodziewajcie się kolejnej dawki z zakresu programowania (n'e tylko w Pascalu! :)). W następnym odcinku wspólnymi siłami spróbujemy utworzyć skrypt kwizowy, który zapewni wam (jak i również jego uczestnikom) wiele godzin udanej zabawy...

MINIŚCIĄGAWKA

Podstawowe operatory (IF)

```
==      równa się
===     równa się (uwzględnia wielkość liter)
!=      nie równa się
<       mniej niż
>       więcej niż
>=      więcej niż lub tyle samo
<=      mniej niż lub tyle samo
//      jest wielokrotnością
\       nie jest wielokrotnością
```

Podstawowe identyfikatory

```
$me      - Twój własny nick
$nick    - nick osoby, na której została wykonana dana czynność (np. amsg)
$chan    - jak wyżej, tylko że dotyczy nazwy kanału
$null    - oznacza dosłownie "NIC" :).
$time    - czas podany w formacie gg:mm:ss
$date    - data podana w formacie dd:mm:rrrr
```

Więcej operatorów i identyfikatorów znajdziesz na stronie www.irc.iq.pl

I tradycyjnie kilka kanalików, które warto odwiedzić:

#cdaction - tu nie trzeba długo tłumaczyć - oficjalny kanalik czasopisma CD-Action :). Zawsze gorąca atmosfera, szczególnie w piątkowe popołudnia (w godzinach 14:00-16:00), kiedy to na kanale zawsze jest ktoś z redakcji. Jeśli chcecie porozmawiać na #cdaction o Pascalu (info dla maniaków qrsu Pascala!), wpadnijcie tam kiedyś kilkanaście minut po 22:00 (tańsza taryfa rulez! :)), a możliwe, że i mnie tam spotkacie :). Zapraszamy!

#3nity - dopiero rozkręcający się kanalik #3nity zaprasza wszystkich, którzy lubią ostrą jazdę :). Będziecie tam mogli pogadać "na każdy temat", poprowadzić kwiza itp. Niom co tu dużo mówić - wpadnij, a zobaczysz, jak na #3nity jest cool :).

#gry - no i jeszcze jeden kanalik. Tym razem poświęcony wszelkiego rodzaju grom. Tak więc przygotujcie się na spotkanie z największymi maniakami komputerowymi :). Jednym słowem - fajna pogaducha!

#ko i #wapnet - Czy zastanawiałeś się kiedyś, "jak postawić własnego bota"? Z pewnością natrafiałeś na odpowiedź: "Potrzebujesz konta shelowego" - tylko co to jest i z czym to się je? I tu z pomocą przyjdą ci te dwa kanały, na których będziesz mógł porozmawiać z adminami serwera KO.PL (IRCnick: Rambo8, lcek), na którym stawia się właśnie takie konta, boty itp. bajery. Jeśli chciałbyś wiedzieć o KO.PL coś więcej - zajrzyj na www.ko.pl. Ja powiem tylko tyle - tanio, fachowo i z kulturką, a to się przecież dzisiaj liczy, nie?

No i to już koniec :(. Mam nadzieję, że spodobało wam się to, co tym razem dla was przyszykowałem. Pamiętajcie - następnym razem ruszamy z pisanem skryptu kwizowego! Co prawda nie będzie to wspaniały RedHead, lecz zwykły, spełniający wymagania każdego IRC-maniaka :). kwizik, przypominający z wyglądu i dźwięku a słynny teleturniej telewizyjny - Milionerów :). No więc jest chęć na co czekać :). Przy okazji powiem sobie też co nieco na temat omijania niesłusznie danych nam banów itp. :). Hehe, narobiłem wam smaczku, nie? I dobrze... :). No, a teraz już żegnajcie - do zobaczenia na IRC-u! Na razie(!)

colin|mcrae|rally|2.0™

Realny jak nigdy dotąd

Poprawiliśmy osiągi,
dopracowaliśmy wygląd,
zwiększyliśmy moc
i stworzyliśmy ideał.



Już w grudniu w polskiej wersji językowej w przystępnej cenie 99 zł.



- Poprowadź najszybsze samochody rajdowe jakimi ścigali się dawni i obecni mistrzowie - od Mini Coopera przez Mitsubishi Lancer do Forda Focusa.
- Zmierz się na najlepszych kierowcami na 90 międzynarodowych trasach rajdowych oraz na terenie trzech nowych państw - Kenii, Finlandii oraz Włoch.
- Zagraj w nowy tryb zręcznościowy z wyścigami torowymi dla 6 samochodów, który pozwoli Ci na jednoczesną grę dla dwóch osób na jednym komputerze z podzielonym ekranem.
- Zupełnie nowy tryb turniejowy z rozgrywką dla 1-8 graczy.
- Weź udział w rajdowych mistrzostwach świata z możliwością gry do 4 osób.
- Realistyczne podpowiedzi pilota pozwalające optymalnie pokonać każdą trasę.
- Najnowsze rozwiązania graficzne dzięki czemu gracz odnosi wrażenie jakby brał udział w prawdziwym wyścigu.

OPRZEDAŁ WYTYKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

www.codemasters.com

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. "Colin McRae"™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and / or on car liveries featured in relation to the game, are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners.

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

Kalejdoskop WWW

Telewizja Polska serwuje nam go przynajmniej 2 razy w roku i nikt nie ma nic przeciwko temu. Na jednym z niewielu polskich WWW poświęconych ci, co JESZCZE nie widzieli Stanisława Tyma w roli prezesa klubu sportowego ("Lubudubul Niech żyje prezes naszego klubu!") mogą zapoznać się z dziełem, w którym autor strony zawarł "słów kilka" o tym kultowym dziele. W dziale "Ludzie" - wiadomo. Oprócz tego dźwięki i zdjęcia z "Misia".

GRY KOMPUTEROWE



warcraft3.cdprojekt.com

Azeroth - Warcraft III, oficjalna polska strona. Nadchodząca trzecia część Warcrafta budzi spore kontrowersje. Na początku autozy (Blizzard oczywiście) ogłosili, że War3 nie będzie, tak jak poprzednie części, RTS-em tylko RPS-em (Roll Playing Strategy), a ostatnio... zmienili zdanie i powiedzieli, że jednak będzie to RTS... no i rozum takich :P. Nie ma się co rozwodzić - jaki typ rozgrywki będzie reprezentował War3, przekonamy się podczas jego beta testów, a każdy wie, że z Blizzardem nigdy nic nie wiadomo (gdzie te obiecane "oreny" na bi w D2?!) Oficjalna polska strona War3 prezentuje się przepięknie - odnośniki do kolejnych działów są przedstawione na arkuszach papieru, inne elementy graficzne też współgrają z tematyką strony. Strona jest często aktualizowana i zawiera następujące działy: Informacje, Screeny, Atworki, Jednostki, Wydawnictwa, Wywiady, Pliki, Konkursy, Linki i Redakcja. Polecam wszystkim nowym i starym fanom serii Warcraft.

www.tod.link.pl

The Tower of Dreams - CRPG & Strategy Site. Tytuł strony chyba wam wszystkim mówi. Opracowanie graficzne stoi na bardzo przyzwoitym poziomie i nie budzi zastrzeżeń. Zawarte tam działy to: Guides (OB-SZERNE porady

nikli do najpopularniejszych gier z gatunku, którymi "zajmuje się" strona), First Look (Zapowiedzi), Galeria, daty wydania gier, cheats & tricks (For Chicken only: >). Pomimo małej liczby działów polubiłem tę stronę już po paru minutach obeznawania się ze zgromadzonymi tam materiałami - dział Guides zawiera jedno z najlepszych polskich poradników do gier CRPG (szczególnie polecam Guide dla Planescape Torment).

HiS, czyli SDI

W związku z rosnącym zapotrzebowaniem na Internet ukazuje się nam - graczom - coraz więcej różnych rozwiązań dotyczących dostępu do globalnej pajęczyny. Coraz więcej komputerów ma modem już przy zakupie, a nawet jeżeli nie, to zawsze można sobie kupić za niewielkie pieniądze przyzwoity modem 56 Kb/s. Takie rozwiązanie niestety nie się ze sobą spore koszty, jeśli siedzi się po kilka godzin dziennie i przegląda strony WWW. Wraz z zagłębianiem się w strukturę Internetu poznajemy nowe usługi. Najpierw e-mail i FTP, następnie IRC, gdzie można się spokojnie zasiedzieć na kilka godzin, i wreszcie listy dyskusyjne.

Andrzej Tunkiel

Przez ten nawet możliwości często zapominamy o bijącym liczniku. Jeżeli jeszcze o tego dojdzie, powiedzmy sobie szczerze, słaba jakość połączeń i oczekiwanie na upragnione dane... Rozbudza nas dopiero rachunek za telefon, który w sprzyjających warunkach opiewa na 300 zł lub więcej. Nasuwa się pytanie, co by tu zrobić. Założenie stałego łącza odpada. Kogo przecież oprócz uczelni i większych firm na nie stać. Możemy zawsze zastosować terapię i wyjechać na miesiąc na wieś. Ale zanim zaczniecie ze łzami w oczach pakować walizki, przeczytajcie o nowej możliwości oszczędzania z jednoczesnym wydłużeniem czasu spędzanego w sieci oraz polepszeniem przepustowości.

Jest to opracowany przez firmę Ericsson dostęp do Internetu. Co powiecie na połączenie 115,2 Kb/s (prędkość portu szeregowego) i koniec z blokowaniem linii telefonicznej? Wydaje się to dosyć podejrzane, lecz - zapewnił mi Was - jest prawdziwe. Wniknijmy więc w szczegóły tego rozwiązania. System HiS (Home Internet Solution - w Polsce montowany przez TPSA pod nazwą "SDI" - szybki dostęp do Internetu), bo tak nazywa się ta nowa technologia, składa się z 2 części. Małej skrzynki montowanej u abonenta sieci telefonicznej, zwanej HiS-NT, oraz modemu, który znajduje się w centrali telefonicznej - HiS-NAE. W domu podłączamy do wcześniej wspomnianego urządzenia komputer przez port szeregowy oraz telefon. Trzeba zwrócić uwagę, że HiS jest systemem cyfrowym, a nie - jak zwykłe połączenia modemu - analogowym; z tego wynika większa prędkość. Jak wcześniej wspominałem, nastąpi koniec z problemem ciągłego blokowania linii telefonicznej, lecz niestety nie ma róży bez kolców. Rozmowa telefoniczna będzie wykorzystywać 8 bitów w częstotliwości próbkowania 8 kHz. Da-

ruję wam obliczeń i powiem, że prędkość transmisji takiej ilości danych wyniesie 64 Kb/s. Teraz miła niespodzianka: moduł zamontowany w domu komunikuje się z centralą z prędkością 160 Kb/s! Niestety, tej mocy nie da się wykorzystać podczas surfowania po Internecie; w każdym razie pozostanie nam jeszcze 70 Kb/s podczas rozmowy - całkiem nieźle.

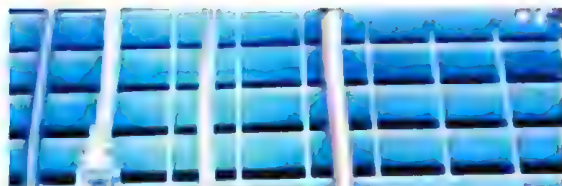
Teraz trochę o tym, co się dzieje na drugim końcu kabla. Wcześniej wspomniana centrala HiS-NAE musi rozdzielić sygnały z komputera i telefonu, kierując je odpowiednio do centrali telefonicznej i sieci LAN/WAN (czytaj: Internet). Bardzo dobrą rzeczą dla większości internautów jest to, że otrzymują łącze stałe. Zbędne staje się też wybieranie numeru. Nie będzie potrzeby instalowania jakiegos komplikowanego oprogramowania, ponieważ wystarczy użyć windowsowej opcji Utwórz nowe połączenie i ustawić fikcyjny numer składający się z jednej dowolnie wybranej cyfry. Zapewne posiadanie stałego połączenia wielu z Was wyda się bezużyteczne, lecz bardziej zaawansowanym użytkownikom daje znaczne możliwości. Można sobie w domu założyć serwer FTP lub WWW i nie martwić się ilością miejsca na jakimś darmowym serwisie. Tworzymy tylko jakiś ładnie wyglądający alias, czyli taki odsyłacz do innej strony - w naszym przypadku zakładamy sobie darmowe konto, które każdego będzie odsyłać do odpowiedniej zawartości naszego dysku, np. strony WWW.

Kilka słów o samej technologii. HiS wykorzystuje kodowanie sygnału z użyciem metody 2B1Q. Polega to na tworzeniu 2-bitowych paczek, które mogą przyjmować jedną z 4 wartości. Wbrew temu, co się nasuwa na myśl, nie mówimy tu o żadnej supernowoczesnej metodzie kodowania - od dawna jest ona używana w technologii ISDN. N'e ponosimy jednak dodatkowych kosztów abonamentu telefonicznego, ponieważ nadal korzystamy z linii analogowej. Całą "cyfryzującą" przejmują HiS-NAE.

Nowy system ma jeszcze jedną zaletę. Do linii telefonicznej znacznie trudniej się nielegalnie podłączyć. Wynika to z faktu, że sygnał jest cyfrowy. Nie wystarczy się podpiąć - trzeba także mieć telefon, który wysyłałby głos w postaci cyfrowej. W sumie zatem wszystkie próby podłączenia się będą traktowane jak awaria sieci HiS i automatycznie zostanie wygenerowany znak próby włamania.

Teraz przygotujcie się na mały, lecz zawsze kubek zimnej wody na głowę. Musimy wyskrobać "jedyną" 999 zł opłatą instalacyjną oraz 160 zł miesięcznie. Wydaje się, że opłata instalacyjna jest wysoka, lecz jeżeli za Internet płacimy powyżej 200 złotych miesięcznie, to zwróci nam się to w ciągu 25 miesięcy. Ten okres jest jednak tylko teoretyczny, ponieważ wykres czasu, jaki się spędza w Internecie, ma postać prostej mocno zakrzywionej, a u maniaków nawet paraboli. W rzeczywistości więc okres, o którym mowa, jest znacznie krótszy.

To w sumie tyle o HiS-ie. Mam nadzieję, że nakłoniłem Was do skorzystania z technologii Ericssona. Myślę, że jest to dobry znak, który zwiastuje zmniejszenie kosztów podłączenia. Może w końcu dojdzie do tego, że - jak w Danii - globalna pajęczyna będzie refundowana przez rząd? Pożyjemy, zobaczymy.



Wypełnij ankietę i wygraj nowy odtwarzacz MP3!

Termin nadsyłania ankiet - do końca tego roku!!!

Zbliżamy się do piątej rocznicy wydania pierwszego numeru czasopisma CD-Action. Na urodziny planujemy specjalne atrakcje dla Czytelników. Jeśli chcecie pomóc przy tworzeniu kwietniowego numeru, wypełnijcie ankietę i odeślijcie ją do nas. Na jej podstawie zmienimy na stałe niektóre elementy CDA. Weźcie swój los w swoje ręce - jak mawiał pewien lekarz połowy do żołnierzy, którym właśnie amputował górne kończyny.

Wpisz swoje dane:

1. Wiek:
2. Ilu mieszkańców liczy Twoja miejscowość?
3. Województwo:

4. Płeć:

- a. mężczyzna ☐
b. kobieta ☐

5. Wykształcenie (jeśli jeszcze się uczysz lub studiujesz, wpisz: "uczeń" lub "student"):

6. Do jakiej szkoły chodzisz?

- a. podstawowa ☐
b. gimnazjum ☐
c. zawodowa ☐
d. średnia (technikum/liceum) ☐
e. policealna/pomaturalna ☐
f. studiuję w college'u ☐
g. studiuję na ☐
h. już się nie uczę ☐

7. Do czego GŁÓWNIIE wykorzystujesz komputer?

- a. do nauki ☐
b. do zabawy ☐
c. do pracy ☐
d. do tworzenia (grafika, muzyka itp.) ☐
e. do ☐
f. w ogóle nie mam komputera :(☐

8. W moim komputerze mam:

Procesor:

- a. poniżej P100 ☐
b. P100-166 ☐
c. P200-300 ☐
d. Celeron 333-460 ☐
e. Celeron 500-xx ☐
f. PIII ☐

Jeśli Twój procesor to Cyrix lub AMD, zakreśl punkt odpowiadający mocy obliczeniowej podanej powyżej.

RAM:

- a. do 16 MB włącznie ☐
b. do 32 MB włącznie ☐
c. do 64 MB włącznie ☐
d. do 128 MB włącznie ☐
e. powyżej 128 MB ☐

Akcelerator grafiki:

- a. nie mam akceleratora ☐
b. mam z 4-12 MB RAM na płycie ☐
c. mam z 16 MB RAM na płycie ☐
d. jeszcze lepszy ☐

DVD:

- a. mam napęd w komputerze ☐
b. jeszcze nie mam napędu, ale zamierzam kupić ☐
c. mam odtwarzacz DVD do oglądania filmów w TV ☐
d. właśnie mam zamiar taki odtwarzacz kupić ☐
e. zamierzam kupić Playstation 2 ☐
f. nie interesuje mnie temat DVD ☐

9. Od kiedy czytasz CDA?

- a. od pierwszego numeru ☐
b. od około 4 lat ☐
c. od około 3 lat ☐
d. od około 2 lat ☐
e. od roku ☐
f. niemal rok ☐
g. kilka miesięcy ☐
h. jestem nowy w tym klubie ☐

10. Czy czytasz inne czasopisma komputerowe?

- a. nie ☐
b. tak ☐

podaj ich tytuły:

11. Kto Cię zachęcił do CDA?

- a. sam je odkryłem ☐
b. kolega/koleżanka ☐
c. sprzedawca ☐
d. reklama w TV ☐
e. inne ☐

12. Dlaczego kupujesz CDA? Podaj tylko jedną, najważniejszą odpowiedź.

- a. lubię czytać wasze artykuły ☐
b. podoba mi się wygląd tego czasopisma ☐
c. wszyscy kupują, to ja też ☐
d. chcę być oryginalny ☐
e. dla pełnej wersji gry ☐
f. bo są 2, a czasem 3 kompakt ☐
g. sam w sumie nie wiem... ☐

13. Czy w Twojej miejscowości łatwo jest kupić CDA?

- a. bez problemu ☐
b. muszę pilnować, żeby ktoś mnie nie wyprzedził ☐
c. zawsze są problemy ☐
d. nie mogę kupić CDA w mojej miejscowości ☐

14. Aktualna cena CDA z 3 CD (19,99 zł) to dla mnie:

- a. tanio ☐
b. w sam raz ☐
c. może i drogo, ale warto płacić ☐
d. za drogo ☐
e. strasznie drogo, nie stać mnie ☐

15. Normalna cena CDA z 2 CD (16,99 zł) to dla mnie:

- a. tanio ☐
b. w sam raz ☐
c. może i drogo, ale warto płacić ☐
d. za drogo, ale czasem kupuję ☐
e. strasznie drogo, nie stać mnie ☐

16. Liczba stron w CDA (204) to dla mnie:

- a. za dużo ☐
b. w sam raz, ale źle zapelnione ☐
c. w sam raz i dobrze zapelnione ☐
d. za mało o Stron ☐

17. Opracowanie graficzne CDA jest:

- a. super ☐
b. bardzo dobre ☐
c. na dobrym poziomie ☐
d. słabe ☐
e. bardzo kiepskie ☐

18. Teksty w CDA są:

Uwaga! W każdym zestawie wybierz TYLKO jedną odpowiedź.

- a. za krótkie ☐
b. za długie ☐
c. w sam raz ☐
d. zbyt fachowe ☐
e. zbyt naiwne ☐
f. dobrze się je czyta ☐
g. odłotowe, z jajem ☐
h. sztywne, drętwe ☐
i. nijakie ☐
j. profesjonalne ☐
k. nierzetelne ☐

l. bywa różnie, ale w sumie OK
m. bywa różnie, ale w sumie kiepskie

19. Oceń poszczególne elementy CDA w skali od 0 do 6 punktów, przy następujących oznaczeniach:

X. nie zaglądam tam
0. dno!!
1. cieniutko
2. ujdzie w toku
3. może być
4. dobre
5. bardzo dobre
6. rewelacja!

UWAGA! (X) nie oznacza najniższej oceny. Jeśli wybierasz X, oświadczasz, że nie czytasz tego fragmentu CDA, że dany dział Cię nie interesuje i nie potrafisz go ocenić. Najniższą oceną jest ZERO.

Uwaga! Przy ocenach możesz dopisywać: A - oznacza, że dział jest za mały, B - dział za duży.

a. wstęp
b. spis treści
c. zawartość cover CD
d. w produkcji
e. za pięć dwunasta
f. recenzje gier
g. sufler
h. świnka
i. pomocna dłoń
j. wywiady
k. Action Net
l. FPP Zone
m. Gamewalker
n. Scena
o. Na Luzie
p. relacje (z targów itp.)
r. kursy Pascala
s. kursy C++
t. kursy HTML-a
u. recenzje programów użytkowych
w. poradnik
y. przemyslenia
z. sprzęt na świecie
1. sprzęt - rynek krajowy
2. zachęta do prenumeraty
3. Action Nedaction
4. tipsy

20. Moje ulubione strony/działy CDA to:
(maksymalnie dwa)

a.
b.

21. Wyrzucić z CDA! (maksymalnie 2 działy/elementy)

a.
b.

22. Największa rewelacja CDA to: (tylko jedna nazwa)

23. Czy chcesz nowego działu w CDA?

a. nie
b. tak
Wprowadzić

COVER CD, czyli kompaktki dołączane do CDA:

1. Ile powinno być CD?

a. 1
b. 2
c. 3
d. nie zależy mi na cedeckach

2. Pudełko na CD to:

a. rewelacja
b. dobrze, że jest
c. nieźły bajer, ale niekonieczny
d. niepotrzebny dodatek podnoszący cenę
e. bez sensu

3. Jeśli założymy, że w CDA są 2 CD, to:

a. na jednym mają być demo, na drugim pełna gra
b. na jednym mają być demo, na drugim pełny program multimedialny lub użytkowy
c. na obu mają być demo (nie tylko gier)
d. na obu mają być demo, ale tylko gier
e. wszystko mi jedno
f. mam jeszcze inny pomysł

4. Jeżeli na stałe byłoby 3 CD, to:

a. na pierwszym i drugim mają być demo, na trzecim pełna gra
b. na pierwszym i drugim mają być demo, na trzecim program multimedialny lub użytkowy
c. na pierwszym demo, na drugim gra, na trzecim program
d. na wszystkich trzech niech będą demo gier
e. na wszystkich trzech niech będą demo gier, programów, patche, levele itp.
f. wszystko mi jedno
g. mam jeszcze inny pomysł

5. Oceń zawartość naszych płyt w skali od 0 do 6 (podobnie jak w przypadku zawartości czasopi-
sma), dopisz, czego jest za mało (A), w sam raz (B) lub za dużo (C). Np. "demo - GA" itd.

Dema gier
Dema użytkowników
Shareware
Extras (filmy itp.)
Bonus 1
Bonus 2
Scena
FPP Zone
Pełne wersje gier
Pełne wersje użytkowników
MP Zone
RTS Area
Tawerna RPG
Action Mag

6. Moje ulubione pełne wersje gier, które pojawiły się w CDA w tym roku (najwyżej 2 tytuły):

a. Motorhead
b. SHOGO
c. Actua Soccer 3
d. Plane Crazy
e. Incoming
f. G-Police
g. Fallout 2
h. Croc: Legends of the Goobies
i. Ultim@te Race Pro
j. M.A.X. 2
k. Nitg Alley
l. Big Race USA
m. International Rally Championship
n. Mobility

7. Jakiego działu brakuje w zawartości cover CD?

8. Czy chciałbyś aby w CDA były płyty DVD?

a) bardzo!
b) tak sobie
c) sam nie wiem...
d) po co?!

9. Oceń czy łączna objętość tzw. "kącików tematycznych" (wszystkich razem: FPP Zone, Action
Mag itd.) na naszym CD jest:

a) stanowczo za mała
b) za mała
c) w sam raz
d) za duża
e) stanowczo za duża
f) w ogóle się nimi nie interesuję

STRONA INTERNETOWA CDA:

1. Oceń wygląd graficzny strony WWW w skali od 0 do 6 (oznaczenia jak wyżej):

2. Oceń zawartość merytoryczną strony WWW w skali od 0 do 6:

3. Który element strony WWW przypadł Ci szczególnie do gustu?

4. Którego elementu nie lubisz?

5. Co należałoby zmienić na stronie WWW CD-Action?

Miejsce na dodatkowy komentarz na temat CD-Action.

Tu można wpisać własne przemyslenia, propozycje dotyczące czasopiśma, kompaktów, strony
WWW i wszelkich innych aspektów CDA.

KONKURS

Jeśli chcesz, weź udział w konkursie na slogan reklamowy CD-Action. Nie układajcie hasła typu:
"CD-Action - full satisfaction", bo takich propozycji przychodzi najwięcej. Bądź oryginalny! Naj-
ciekawsze propozycje wykorzystamy w naszych reklamach prasowych, a autorów nagrodzimy
upominkami firmowymi.

Mój adres (wpiśz, jeśli bierzesz udział w konkursie):

podpis:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach
handlowych, marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie da-
nych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych

Autor najciekawszego hasła otrzyma odtwarzacz mp3

KAO KANGUREK

PEŁNA
POLSKA
WERSJA
JĘZYKOWA

NALEPSZY
PREZENT
POD CHOINKĘ

49 zł



www.lem.com.pl

www.x-ray.com.pl

LEM
LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

**Weź udział w największej
przygodzie swojego życia!**



Dystrybucja w Polsce: Licomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o., ul. Chochołowska 3C, 02-935 Warszawa, tel./fax: (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 01 65

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie zastosowane znaki handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i używanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

Kurs C++

część 8

Odkrycie świata fraktali to jedno z najważniejszych dokonań współczesnej nauki. Przy tym odkrycie to pozostałoby jeszcze długo w mroku, gdyby nie komputery i ich możliwości obliczeniowe. To nie jest jednak tak, że fraktale istnieją tylko dzięki komputerom. To bardzo ważne - fraktale istnieją, istniały i będą istnieć zawsze, a dzięki komputerom możemy je po prostu zobaczyć.

Wiktor Zychla
wzychla@vulcan.pl

Układy iteracyjne - "za szafą licho śpi..."

Zacznijmy najprościej, jak się tylko da. Weźmy jakieś x . Niech początkowo x wynosi 1. Kolejna wartość będzie obliczana z poprzedniej przez pomnożenie tej poprzedniej przez 2. W ten sposób powstaje nowy x , z którym postępujemy tak samo. Łapiesz ideę? Układy iteracyjne polegają na tym, że każda kolejna wartość powstaje z poprzedniej według tej samej reguły. Otrzymamy ciąg: 1, 2, 4, 8, 16, 32 itd. Nieco zgrabniej niż słowami można by definicję takiego układu zapisać jako tak:

$x \rightarrow x * 2$

Zastanów się, co by się stało, gdyby początkowym punktem było nie 1, ale na przykład 1,0001? Drugą wartością zamiast 2 byłoby 2,0002, potem 4,0004, 8,0008, 16,0016 itd. Widać, że błąd powiększałby się proporcjonalnie, ale jego wielkość w STOSUNKU do wartości ciągu byłaby stała.

Spróbujmy zająć się przez chwilę innym prostym układem iteracyjnym (na końcu okaże się, po co):

$x \rightarrow 4 * x * (1 - x)$

Dla początkowej wartości x z przedziału [0, 1] wartości ciągu też będą należały do przedziału [0, 1]. Spróbujmy, jak poprzednio, prześledzić iteracje dla jakichś dwóch bliskich wartości początkowych, np. 0,2 i 0,2000001. Zobaczymy, czy podobnie jak poprzednio błąd narasta proporcjonalnie (po prostu patrzymy, jak zmienia się odległość między powstającymi dwoma ciągami).

Odpowiedni program można napisać tak:

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
```

```
// wartości początkowe
double xa=0.2, xb=0.2000001;
```

```
double nextx(double x)
{
    return(4*x*(1-x));
}
```

```
int main()
{
    while (!kbhit())
    {
        printf("xa=%1.7f, xb=%1.7f, błąd\n", xa, xb, fabs(xa-xb));
        xa=nextx(xa); // kolejna iteracja
        xb=nextx(xb); // kolejna iteracja
    }
    return(0);
}
```

Początkowe iteracje nie zapowiadają jeszcze nic złego:

xa=0,2000000,	xb=0,2000001,
błąd=0,0000001	
xa=0,6400000,	xb=0,6400002,
błąd=0,0000002	
xa=0,9216000,	xb=0,9215997,
błąd=0,0000003	
xa=0,2890138,	xb=0,2890147,
błąd=0,0000009	
xa=0,8219392,	xb=0,8219408,
błąd=0,0000015	
xa=0,5854205,	xb=0,5854166,
błąd=0,0000039	
xa=0,9708133,	xb=0,9708160,
błąd=0,0000027	
xa=0,1133392,	xb=0,1133291,
błąd=0,0000101	

... ale mniej więcej od dwudziestej iteracji układ zaczyna zachowywać się bardzo nieciekawie:

xa=0,8708927,	xb=0,0382300,
błąd=0,8326627	
xa=0,4497544,	xb=0,1470737,
błąd=0,3026806	
xa=0,9899015,	xb=0,5017722,
błąd=0,4881293	
xa=0,0399860,	xb=0,9999874,
błąd=0,9600014	
xa=0,1535486,	xb=0,0005053,
błąd=0,1534983	

... Wartości ciągu x_a i x_b nie wykazują żadnego związku, a błąd urosł o tego samego rzędu, co same wartości!

Katastrofa!

Takie zachowanie się układów iteracyjnych nazwano "zachowaniem chaotycznym". Odkrycie to było niesamowitym ciosem dla tych naukowców, którzy wierzyli, że poznanie praw przyrody to tylko kwestia czasu. Okazało się bowiem, że tak te układy występują w przyrodzie niestety dość często.

Wyobraź sobie, że naukowcy chcieliby na przykład umieć przewidywać pogodę. Chcieliby mieć wzorek, do którego wrzuciliby jakieś parametry z dnia x (np. temperaturę, ciśnienie, wilgotność atmosfery itd.) i dostaliby dokładne wartości tych parametrów w dniu $x+1$. Chcieliby mieć taki właśnie układ iteracyjny. Zaczynamy dzisiaj, dostaję pogodę na jutro, z niej obliczam pogodę na pojutrze, potem na pojutrze i tak sobie wyliczam, jaka pogoda będzie za rok, za sto lat itd. (dzień po dniu). Przez wiele lat wierzone, że skonstruowanie takich wzorów to tylko kwestia czasu i odkrycia dokładnych zależności między poszczególnymi parametrami. Przez analogię do poprzedniego eksperymentu widać jednak, że jeśli układ okazałby się chaotyczny (a tak e niebezpieczeństwo istnieje), to takie postępowanie mogłoby się skończyć kłeską: gdyby jakiś parametr (np. pogodę) zmierzono jako 20,5 stopnia, to w perspektywie kolejnych obliczeń zupełnie inny wynik może dać wartość dowolnie bliska, na przykład 20,50000001 stopnia. Innymi słowy, gdyby do obliczeń przyjąć wartość 20,5 stopnia, to wzór powiedziałby: za 30 dni będzie 20,9 stopnia; gdyby jednak wystartować od 20,50000001, wzór powiedziałby: za 30 dni będzie -10,1 stopnia! W układzie chaotycznym zaburzenie pomiaru o dowolnie małą wartość (np. o jedną milionową) mogłoby spowodować w perspektywie zupełnie inne wyniki, coraz bardziej różne w kolejnych iteracjach. A nie trzeba nikogo przekonywać, że dokładne zmierzenie jakiegokolwiek fizycznego parametru (dokładne, to znaczy z dokładnością do nieskończonej liczby cyfr po przecinku) jest niemożliwe!

Że tak jest rzeczywiście, widać chyba, kiedy ogląda się prognozę pogody w telewizji: na dwa, trzy dni pogoda jest przewidziana dość dobrze, za to na przykład prognoza tygodniowa nie sprawdza się prawie nigdy (to akurat ma kilka innych powodów, ale przykład jest dość obrazowy).

A więc zachowania chaotyczne jawią się nam do tej pory jako takie "licha" psujące wyniki obliczeń wartości układów iteracyjnych.

Przepis na wszechświat?

Tymczasem istnieje też druga strona medalu. Iterowanie prostych funkcji, mimo że prowadzi do zachowań chaotycznych, ma prze-

piękną, fraktalną interpretację graficzną! Wystarczy odpowiednio sprytnie ustalić reguły kolorowania punktów i chaos okazuje się genialnie uzdolnionym malarzem.

Takie fraktale są składnikami rzeczywistości, która nas otacza, tak samo jak na przykład atomy. O ile jednak atomy to elementy świata fizycznego i jako takie są nietrwałe, o tyle fraktale pozostają idealnie doskonałe, wieczne i niezmiennie. Gdyby instrukcje ich tworzenia wysłać w kosmos (czy na jakieś inne płaszczyzny istnienia), można mieć pewność, że ktokolwiek je odtworzy, na pewno otrzyma dokładnie te same obrazy.

Fraktalne zbiory Julii i Mandelbrota są wizytówkami świata fraktali. Są jednymi z najprostszymi i jednymi z najpiękniejszych. Przyznam szczerze, że za każdym razem, kiedy je oglądam, jestem pod wielkim wrażeniem. Gdyby takie obrazy tworzył jakiś malarz, mówiłbym, że tworzy prawdziwie doskonałe. Tymczasem prawdziwym autorem jest tu... sam nie wiem. Po prostu tak jest stworzony wszechświat i jest to taki tchnący optymizmem znak dla jego mieszkańców: gdziekolwiek mieszkasz i jakkolwiek wyglądasz, weź prostą funkcję kwadratową, a znajdziesz zapisany w niej całkowicie nowy, doskonały piękny i nieskończony świat.

Może wreszcie powiedzą, jak malować te obrazki?

Fraktalne zbiory Julii "żyją" na płaszczyźnie. Powstają jako efekt chaotycznego zachowania się prostego układu iteracyjnego:

$x \rightarrow x * x + c$

gdzie c jest jakąś ustaloną liczbą. Zapamiętaj ten wzór!

Przyjmijmy, że powierzchnia ekranu odpowiada wycinkowi płaszczyzny $[-2, 2] \times [-2, 2]$. Ponieważ ekran będzie miał 640 punktów na osi X i 480 na Y , to należy jakoś te punkty ekranu "upakować" na tak małym wycinku. To dość proste: każdy punkt na osi X to 0,00625 punktu na osi X naszego wycinka, a każdy punkt na osi Y to 0,00875 punktu na osi Y wycinka (możemy sobie śmiało liczyć na liczbach zmiennooprzecinkowych).

Każdemu punktowi ekranu przypisaliśmy więc jakiś punkt naszego wycinka. Na przykład punkt [100, 100] na ekranie to [-1,375, -1,225] na wycinku, a sąsiadujący z nim na ekranie punkt [101, 101] to [-1,36785, -1,21675]. Zobacz jak bardzo "blisko" leżą od-



Odpowiedniość między punktami ekranu a punktami naszego wycinka.

powiedniki tych dwóch punktów na wycinku. No i co teraz, zapytasz? Mam punkt, niech to będzie ten x . W jaki sposób wyliczyć $x * x$? Co to w ogóle znaczy pomnożyć przez siebie punkt? Ci, którzy wiedzą, pewnie się teraz uśmiechają, a ci, którzy nie wiedzą, zastanawiają się. Otóż każdy punkt płaszczyzny wyznacza jednoznacznie tak zwaną liczbę zespo-

loną. Dzięki sprytnemu pomysłowi takie punkty można dodawać, odejmować, ale także mnożyć i dzielić przez siebie, a nawet podnosić do potęgi czy wyciągać z nich pierwiastki. Wynikami wszystkich działań są punkty, na przykład punkt (1, 1) podniesiony do kwadratu to (0, 2), a (1, 2)*(2, -4) to (10, 0). Działania na takich liczbach można prowadzić korzystając z klasy "complex". Deklaracja zmiennej jest prosta,

```
complex<double> c(2,4);
```

określa zmienną zespoloną odpowiadającą punktowi (2, 4). Sama deklaracja jest dość nietypowa, bowiem "complex" jest tak naprawdę wzorcem klas. Jest to pewien element języka C++, który pominię. Trzeba tylko wiedzieć, że jeśli interesują nas punkty o współrzędnych typu "double", to deklaracja wygląda właśnie tak jak wyżej, a jeśli punkty mają mieć współrzędne typu "float", po prostu deklarujemy:

```
complex<float> c(2,4);
```

Zobacz przykład:

```
#include <complex.h>
#include <iostream.h>
```

```
main()
{
    complex<double> c(1,2);
    complex<double> d(2,-4);
    cout << "c wynosi " << c << endl;
    cout << "d wynosi " << d << endl;
    cout << "c*d wynosi " << c*d << endl;
}
```

Jak widać, wypisanie iloczynu punktów c i d nie jest problemem (inna sprawa, jak interpretować taki wynik). Operator "cout" to C++-owa wersja funkcji printf(). Ma jedną wielką zaletę: jeśli tworzysz własny typ danych, możesz zdefiniować, jak ma się zachowywać "cout" przy wypisywaniu zmiennych tego typu. Na przykład jeśli definiujesz typ "wektor o 3 składników" i zmienną tego typu nazwiesz v , możesz (dość prosto) sprawić, by

```
cout << v;
```

powodowało wypisanie czegoś takiego:

```
[3. 5. 1]
```

(czyli samo zadbało o wypisanie nawiasów i przecinków). Zobacz, że tak działa cout wypisując zmienne typu "complex".

Jesteśmy gotowi do pierwszej wersji programu rysującego fraktal Julii.

```
#include <complex.h>
#include <stdio.h>
#include <pc.h>
#include <allegro.h>
```

```
BITMAP* bufor;
complex<double> c(0, 0);
```

```
void RysujJulie()
```

```
{
    int i,j;
    double px,py;
    complex<double> x;
    unsigned char iter;
```

```
clear(bufor);
for (i=0,py=-2.1j<480j++ , py+=0.00875)
```

```
// 1
for (j=0,px=-2.0;i<640;j++ , px+=0.00625)
{
    iter=0; // 2
    x=complex<double>(px, py); // 2a
    while ((abs(x)<4.0) && (iter<31)) // 3
    {
        iter++;
        x=x*x+c; // 4
    }
    ((short int *)bufor->line[j])[i]=
        makecol(16(8*iter,8*iter,255-iter);
    blit(bufor, screen, i, j, i, j, 1);
}
```

```
int main()
{
    int err;

    allegro_init();
    set_color_depth(16);
    if ((err=set_gfx_mode(GFX_AUTODETECT,
        640, 480, 0, 0))<0)
    {
        printf("Error: %s\n",allegro_error);
        return(1);
    }
    bufor = create_bitmap(640, 480);
```

```
RysujJulie();
while (!kbhit());
```

```
destroy_bitmap(bufor);
}
```



Najprostszy fraktal Julii to zwykłe kółko, $c = (0, 0)$.

Przecież to zwykłe kółko! Co w tym fraktalnego?

Zanim zobaczymy coś ciekawszego, przeanalizujemy ten program. Pętla główna (// 1) konstruowana jest według zasady odwzorowywania małego wycinka na powierzchnię ekranu. Zmienne "i" oraz "j" oznaczają współrzędne punktu na ekranie, zaś px i py to współrzędne w tym małym prostokącie $[-2, 2] \times [-2, 2]$. Ponieważ istotą algorytmu ma być chaotyczny układ iteracyjny, musimy przygotować się do niego (// 2). Zobacz, w jaki sposób utworzyć zmienną typu "complex" z dwóch składowych (na osi X i na osi Y) (// 2a). Układ iteracyjny rozpoczyna się (// 3), przy czym warunki zakończenia procesu iterowania są dwa: - albo osiągnięta zostanie liczba 31 iteracji, - albo tzw. moduł iterowanej liczby przekroczy pewną wartość (tu: 4).

Moduł liczby zespolonej najprościej wyobrazić sobie widząc tę liczbę jako punkt na płaszczyźnie. Wtedy moduł takiej liczby to po prostu długość odcinka między tym właśnie punktem a początkiem układu współrzędnych, czyli punktem (0, 0).

Zadajmy więc inne pytanie: skąd wzięło się akurat kółko?

Zauważmy, że kolor punktu na ekranie zależy TYLKO od liczby iteracji. Jeśli pętla układu iteracyjnego wykona maksymalną liczbę iteracji (31), to znaczy, że moduł iterowanego x -a jest nadal mniejszy niż 4 (obrazowo: x ciągle leży wewnątrz okręgu o promieniu 4 i o środku w początku układu współrzędnych). To oznacza, że w przypadku wszystkich punktów, które mają BIAŁY kolor, układ iteracyjny wykonał maksymalną dopuszczalną liczbę iteracji (31). Punkty te ułożyły się we wzór koła.

Uff... No, to patrz teraz. Jedyną różnicą, jaką wprowadzimy, będzie inne określenie parametru "c":

```
complex<double> c(0, 1);
```



Kółko trochę się zepsuło, $c = (0, 1)$.

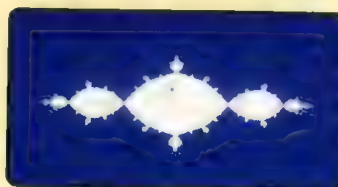
Co się stało z kółkiem? Co W OGÓLE się stało? Otóż właśnie pojawił się chaos w najczystszej postaci. Te punkty wycinka, których iterowanie naszego układu ($x \rightarrow x^2 + c$) dla $c = (0, 1)$ nie wyprowadza poza kółko o promieniu 4 (to znaczy te, dla których wykonano się 31 iteracji i które mają biały kolor), układają się w kształt dendrytu.

To znaczy, że dla punktów sąsiadujących z dendrytem układ iteracyjny prowadzi do wartości o module większym niż 4, ale dla punktów dendrytu układ iteracyjny prowadzi do wartości o module stale mniejszym niż 4.

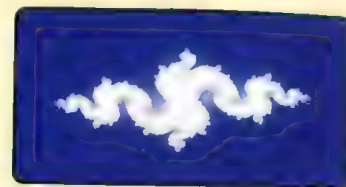
Pomyśl tylko o jednym ważnym fakcie: przecież te punkty leżą w naszym małym wycinku BARDZO blisko siebie! Mimo to zachowanie się układu iteracyjnego jest dla nich zupełnie różne. Z dwóch blisko siebie leżących punktów jeden ma kolor biały (układ iteracyjny prowadzi do wartości o module stale mniejszym niż 4), a drugi ciemny (układ iteracyjny prowadzi do wartości o module większym niż 4 i kolor uzależniamy od liczby iteracji potrzebnych do "wypadnięcia" modułu poza 4).

Czy widzisz teraz, że kraciowo odmienne zachowania się sąsiadujących punktów można tak sprytnie wizualizować i otrzymywać tak niesamowite efekty? Pamiętaj pierwszy, mało atrakcyjny eksperyment z iterowaniem układu $x \rightarrow 4*x*(1-x)$? On również zachowywał się chaotycznie, ale nie potrafiliśmy zobaczyć tego aż tak obrazowo. :)

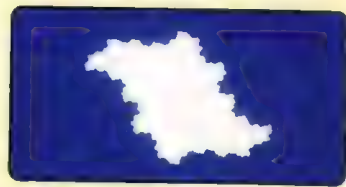
A to dopiero początek! Obejrzyj małą galerię zbiorów Julii przygotowaną za pomocą naszego programu.



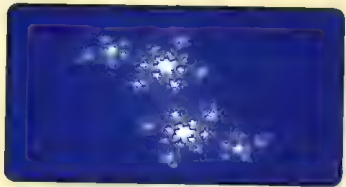
Parametr $c = (-1, 0)$.



Parametr $c = (-0.83, 0.16)$.



Parametr $c = (0.1, -0.5)$.



Parametr $c = (0.175, -0.675)$.



Parametr $c = (0.325, 0)$.

Przy okazji mała sztuczka: screeny ściągamy dodając po prostu linijkę:

```
...
RysujJulie();
while (!kbhit());
->!!! save_pcx("julia.pcx", bufor, NULL);
...
```

A następnym razem:

- jak przyspieszyć ten algorytm, tak aby generował obraz fraktala w ułamku sekundy,
- jak wykorzystać to przyspieszenie do animowania fraktala Julii,
- zbiór Mandelbrota.

Zainteresowanych jeszcze lepszym zrozumieniem procesów prowadzących do powstawania zbiorów Julii odsyłam do pozycji [4a] z podawanej przeze mnie literatury.

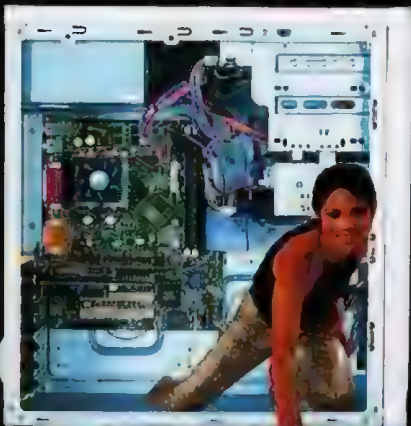
[4a] O.Peitgen, H.Jurgens, D.Saupe - Fraktale t. 2, WNT 1997, str.399-470

Słowniczek:

liczba zespolona - punkt na płaszczyźnie

układ iteracyjny - tj.: ciąg wartości liczbowych, z których każda następuje po poprzedniej

chaos - tu: własność układu iteracyjnego, którego wartości "rozjeżdżają się" w sposób nieprzewidywalny (patrz przykład w tekście), gdy początkowa wartość jest poddawana minimalnym zaburzeniom



RALLY

Niespodzianka:

Wielki konkurs, wielka zabawa, wielkie nagrody!

Cerowanie i tatanie



Przewodnik domowego komputerowego serwisanta

Narzędzia sieciowe, systemowe i ochronne



Poznajemy najnowsze programy narzędziowe: E-Tools, WinTools, Traffic Builder (Netor), WinProtektor, Norton Antivirus 2001, Norton Internet Security, Norton System Works 2001.

Partition Magic 6

Painter 6

komputerowy malarz



Poznajemy tajniki najciekawszego programu graficznego - pierwszą część naszego dwuczęściowego mini-seriału. Warysujemy coś dla Internetu.

Konflikty rasowe?



Porównanie zestawów komputerowych, „odwieczny” dyktat, co wybrać: markę czy składak?

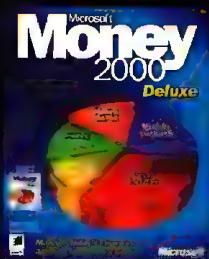
Prezent na gwiadkę



Zastanawiasz się, jaki prezent sprawić kuzynowi, siostrze, wujkowi czy tacie? Może coś do ukochanego komputera: DVD, głośniki, skaner, drukarkę, modem, a może kierownicę do wspaniałego Rally? Pomóżemy Ci wybrać tanie i ciekawe produkty dostępne w naszych sklepach.

Bierzemy się do roboty!

Finanse z Microsoft Money 2000. Pierwszą część kursu Excela. Praca biurowa w Sieci - pozycję ThinkFree

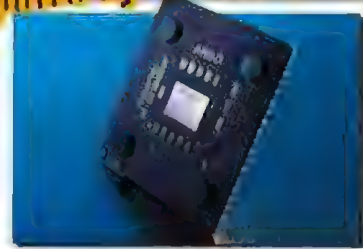


Co nowego na biurku?



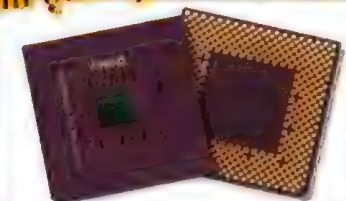
Kierownica Logitecha - niezłomna dla każdego „rajdowca”

Chipowe dylematy



Zalewają nas kolejne modele procesorów. Prezentujemy ich możliwości, doradzamy, co wybrać i spojrzemy w przyszłość. Ponadto odkrywamy troski systemów wieloprocessorowych.

Podkreścamy Durony



Gaz do dechy i ułot głowicy - śledzimy najnowsze procesory ze stalni AMD

Corel Photo-Paint dla Linuksa

Czyżby narodził się konkurent dla GIMP-a? Spróbujemy odpowiedzieć na to pytanie.



porady ✓ kursy ✓ informacje PCFormat®

www.pcformat.com.pl



W grudniu
na dołączonych
płytkach CD
pełne wersje
programów:

Arts & Letters Express 6 - coś dla grafików

TurboCad 2D - komputerowy rajzbret

3D Kitchen Designer - zaprojektuj swoją kuchnię!

WS_FTP 5.8 - jeden z najlepszych klientów FTP na świecie!

Serif Page Plus 4 - pełnowartościowy program DTP

plus...

jak co miesiąc - pełna wersja polskiego programu multimedialnego!!!

Ponadto na płycie wersja testowa programu

Partition Magic 6

(zawierająca pełną wersję BootMagic).



- **fillellipse(x,y,r1,r2)** - procedura rysuje elipsę o środku (x,y) i długości osi poziomej r1 i osi pionowej r2, a następnie wypełnia ją. Oto przykładzik:

```
program program101;
uses graph,crt;
var sterownik,tryb,x,y,r1,r2,a,b,c:integer;
```

```
procedure inicjacja;
begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
end;
```

```
procedure punkty;
begin
  inicjacja;
  randomize;
  repeat
    x:=random(640);
    y:=random(480);
    r1:=random(100);
    r2:=random(100);
    a:=random(360);
    b:=random(360);
    c:=random(16);
    setfillstyle(c,c);
    fillellipse(x,y,r1,r2);
    delay(100);
  until keypressed;
end;
```

```
begin
  inicjacja;
  punkty;
  readkey;
  closegraph;
end.
```

- **floodfill(x,y,k)** - procedura ta służy do wypełniania zamkniętych obszarów. (x,y) to współrzędne dowolnego punktu należącego do zamkniętego obszaru, natomiast (k) to kolor, który stanowi granicę wypełnianego obszaru.

```
program program102;
uses graph,crt;
var sterownik,tryb,x,y,r,w,c:integer;
```

```
procedure inicjacja;
begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
end;
```

```
procedure punkty;
begin
  inicjacja;
```

```
randomize;
w:=0;
repeat
  x:=random(640);
  y:=random(480);
  r:=random(100);
  circle(x,y,r);
  delay(100);
  w:=w+1;
until w=90;
repeat
  x:=random(640);
  y:=random(480);
  c:=random(16);
  setfillstyle(c,c);
  floodfill(x,y,15);
  delay(50);
until keypressed;
end;
```

```
begin
  inicjacja;
  punkty;
  readkey;
  closegraph;
end.
```

Teraz, zgodnie z obietnicą, przyszedł czas na programy prezentujące ciekawe efekty graficzne.

Oto pierwszy z nich:

```
program program103;
uses crt,graph;
const m=40;
type wierzchołki=array [0..m,1..2] of real;
var nn,xs,ys,i,j,n,sterownik,tryb:integer;
    w:wierzchołki;
    r,alfa,bok:real;
```

```
procedure czytaj;
begin
  repeat
    write('Ile boków: ');
    readln(n);
  until (n>2) and (n<=m);
  repeat
    write('Długość boku: ');
    readln(bok);
  until bok>0;
end;
```

```
procedure init;
begin
  sterownik:=9;
```

```
tryb:=2;
initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
end;
procedure wielokat;
begin
  nn:=n div 2;
  xs:=getmaxx div 2;
  ys:=getmaxy div 2;
  r:=bok/(2*sin(pi/n));
  alfa:=2*pi/n;
  for i:=1 to n do
    begin
      w[i,1]:=r*cos((i-1)*alfa);
      w[i,2]:=r*sin((i-1)*alfa);
    end;
  w[n+1,1]:=w[1,1];
  w[n+1,2]:=w[1,2];
  for i:=1 to n do
    begin
      line(round(w[i,1]+xs),round(w[i,2]+ys),round(w[i+1,1]+xs),round(w[i+1,2]+ys));
      for j:=1 to n do
        begin
          line(round(w[i,1]+xs),round(w[i,2]+ys),round(w[j,1]+xs),round(w[j,2]+ys));
        end;
      end;
end;
```

```
begin
  czytaj;
  init;
  wielokat;
  readkey;
  closegraph;
end.
```

Objaśnienie:

Co tu dużo mówić, program nie jest prosty. No, może inaczej, struktura programu jest prosta, jedynie algorytmy są zagęszczone. Całość polega na tym, że rysuje się wielokąt foremny, a następnie każdy wierzchołek łączy się linią z pozostałymi. To, co uzyskamy, trzeba przyznać, wygląda dość ciekawie. Jeżeli zaś chodzi o algorytmy, to... albo, wiecie co, sami dojdźcie, o co w tym wszystkim chodzi (ja to już raz przerabiałem, jakieś dwa lata temu w liceum, i, szczerze, drugi raz jakoś nie mam ochoty :) - WYŻSZY).

I drugi:

```
tryb:=2;
initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
end;
procedure kwadraty(xs,ys,kol:integer);
begin
  setcolor(kol);
  w[1,1]:=xs; w[1,2]:=ys;
  w[2,1]:=xs; w[2,2]:=ys-bok;
  w[3,1]:=xs+bok; w[3,2]:=ys-bok;
  w[4,1]:=xs+bok; w[4,2]:=ys;
  w[5,1]:=xs; w[5,2]:=ys;
  for j:=1 to ile do
    begin
      for i:=1 to 4 do
        begin
          line(round(w[i,1]),round(w[i,2]),round(w[i+1,1]),round(w[i+1,2]));
        end;
      for i:=1 to 4 do
        begin
          w[i,1]:=(1-s)*w[i,1]+s*w[i+1,1];
          w[i,2]:=(1-s)*w[i,2]+s*w[i+1,2];
        end;
      w[5,1]:=w[1,1]; w[5,2]:=w[1,2];
    end;
end;
begin
  czytaj;
  init;
  kwadraty(getmaxx div 2,getmaxy div 2,4);
  kwadraty(getmaxx div 2,getmaxy div 2+bok,7);
  kwadraty(getmaxx div 2-bok,getmaxy div 2+bok,5);
  kwadraty(getmaxx div 2-bok,getmaxy div 2,6);
  readkey;
  closegraph;
end.
```

Objaśnienie:

W kwadracie kwadrat, kwadrat w kwadracie, a w tym kwadracie jeszcze jeden kwadrat. Tak to w dużym uproszczeniu można opisać. A jak to wygląda od strony kodowej? Podajemy długość boku, następnie stosunek, w jakim należy go podzielić, a na końcu ilość kwadratów. Podając stosunek podziału boku, tym samym wyznaczamy, w którym miejscu ma się znajdować wierzchołek wpisanego kwadratu. Stosunek ten obowiązuje również podczas wpisywania kwadratu w kwadrat wpisany itd.

No i widzisz, WYŻSZY, co najlepszego narobiłśmy? Tak się rozpisałyśmy o tej \$^#@%\$# grafice, że nawet nam na listy miejsca zabrakło. Nie zdaliśmy też napisać o naszej nowej stronie WWW poświęconej Pascalowi. Trzeba jednak pocieszyć się myślą, że za miesiąc znowu będzie CDA, no i te dwie magiczne stronki do zagospodarowania. Ale póki co, trzeba kończyć... Tak więc - do zaLOOKania za miesiąc!

PS1 Masz do nas jakieś pytania? A może chcesz wysłać mailbom... ekm... maila? :) Śmiało pisz pod adresem: pascal@si-lvershark.com.pl lub ślij tradycyjne listy na adres redakcji, z DOPISKIEM na kopercie: Pascal (natomiast nie przysyłajcie listów na firmowy mail). Czekamy!

PS2 Mamy dla was wspaniałą niespodziankę dotyczącą naszego kursu Pascala. Chciecie wiedzieć, jaką? Koniecznie zajrzyjcie na www.raziel.ko.pl. Szczegóły, z braku miejsca, za miesiąc!

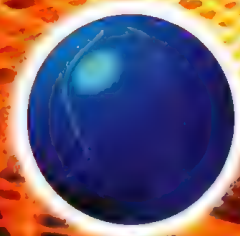
```
program program104;
uses crt,graph;
type wierzchołki=array[1..5,1..2] of real;
var bok,xs,ys,sterownik,tryb:integer;
    w:wierzchołki;
    s:real;
    ile,i,j:byte;
```

```
procedure czytaj;
begin
  repeat
    write('Bok = ');
    readln(bok);
  until bok>0;
  repeat
    write('s = ');
    readln(s);
  until (s>0) and (s<1);
  write('Ile kwadratów = ');
  readln(ile);
end;
```

```
procedure init;
begin
  sterownik:=9;
```

Procedury i funkcje modułu GRAPH cz. 2.

FillPoly	proc	rysuje wypełniony wielokąt
FillEllipse	proc	rysuje wypełnioną elipsę
FloodFill	proc	wypełnia dowolny zamknięty obszar
GetBkColor	funk	informuje o bieżącym kolorze tła
GetColor	funk	informuje o bieżącym kolorze linii
GetDriverName	funk	podaje nazwę bieżącego sterownika karty graficznej
GetGraphMode	funk	informuje o aktualnym trybie
GetMaxColor	funk	informuje o maksymalnym numerze koloru dostępnego w danym trybie
GetMaxMode	funk	informuje o maksymalnym numerze trybu dla danej karty
GetMaxX	funk	informuje o rozdzielczości ekranu (x)
GetMaxY	funk	informuje o rozdzielczości ekranu (y)
GetX	funk	informuje o aktualnym położeniu wskaźnika (x)
GetY	funk	informuje o aktualnym położeniu wskaźnika (y)
GetModeName	funk	informuje o nazwie trybu
GetModeRange	proc	informuje o wartościach najmniejszego i największego trybu dla danego sterownika
GetPixel	funk	informuje o kolorze ekranu w punkcie (x,y)
GetTextSettings	proc	informuje o ustawieniach dotyczących tekstu wyprowadzanego w trybie graficznym
GetLineSettings	proc	informuje nas o bieżącym ustawieniu linii i jej grubości
OutText	proc	wypisuje podany przez nas tekst w miejscu aktualnego położenia wskaźnika ekranu
OutTextXY	proc	wypisuje podany tekst w miejscu przez nas wskazanym (x,y)
SetTextStyle	proc	zmienia rodzaj pisma, jego ustawienia oraz rozmiar
SetTextJustify	proc	justuje tekst względem położenia wskaźnika ekranu
SetColor	proc	zmienia kolor tekstu lub linii
SetBkColor	proc	zmienia kolor tła



SCENA KOMPUTEROWA

Nowa Demo(?)Scena

Nie da się ukryć, że demoscena cały czas się rozwija. Zaledwie dwa lata temu dema z akceleracją były tylko atrakcją niektórych zachodnich imprez, a dzisiaj jest to po prostu standard. Tak samo jest np. z muzyką - niewielu muzyków korzysta jeszcze ze starych metod tworzenia. Większość sięga po najlepszy sprzęt, jaki można sobie zorganizować, i za jego pomocą komponuje kawałki, które później konwertowane są na format MP3. Graficy również dostali nowe narzędzia, dzięki którym ich prace naprawdę ścinają z nóg. Wszystko to idzie do przodu, ale nadal pozostaje ten sam sens - stworzenie produkcji milej dla oka i ucha, która pozostawi w odbiorcy ślad. No, właśnie tutaj chciałbym zwrócić waszą uwagę na coś, co z dnia na dzień staje się coraz większą atrakcją demosceny.

Przemysław Ostrowski aka Tiges

Wszyscy z was, którzy byli kiedykolwiek na jakimś party, doskonale orientują się, że oprócz demo compo, intro compo, różnych odmian graphics i music compo, mamy jeszcze dwie wielkie dziedziny, które mogą się przeobrazić w coś zupełnie nowego, co całkowicie zmieni dotychczasowe oblicze naszej scenki. Mowa oczywiście o VHS Compo i Wild Demo. Wróćmy jeszcze do przeszłości. W Polsce amatorskim filmem, który zrobił chyba największą furorę, była parodia "Gwiezdných wojen" zaprezentowana na Rush Hours '98. W różnych raportach z tej imprezy pojawiały się zdania typu: "Musieli mieć super sprzęt", "Film po prostu zabijał wykonaniem", "Totalny odlot" i tego typu opisy. Compomaszyną był wtedy Pentium 200MMX z kartą graficzną Tseng 2 MB PCI. Dla porównania podam, że na ostatnim party w Polsce mieliśmy Athlona 700 MHz z GeForce'em (na Horyzonie nie było Athlona, ale sprzęt o podobnej mocy obliczeniowej - Tiges). Mimo wszystko już w tamtych czasach niewielka grupka ludzi potrafiła zaskoczyć widownię. Jak się później okazało, nie byli oni pierwsi i nie ostatni. Temat wylądował na podatnym gruncie i powstało naprawdę wiele zaskakujących prezentacji. Jak wyglądają produkcje?

W tej chwili VHS-y można podzielić na wiele kategorii. Do pierwszej z pewnością należą filmy robione na wzór teledysków. Można śmiało stwierdzić, że niektóre z nich spokojnie mogłyby występować obok tych z MTV. Są to naprawdę dopracowane produkcje, w których autorzy dopieścili wszystkie szczegóły. Druga kategoria to coś na wzór filmów amatorskich. Gatunkiem najczęściej poruszonym są "Gwiezdne



wojny". Prawdopodobnie ze względu na dostępne materiały, no i popularność samego tematu. Na drugim miejscu mamy science fiction ogólnie pojęte, czyli np. na Gravity był prezentowany film, w którym różnego rodzaju pojazdy kosmiczne toczyły ze sobą zaciętą bitwę. Mnóstwo fajerwerków, ładne obiekty, dobre ujęcia kamery. Walkę wygrały trzy "klasyczne" latające talerze, które wylądowały na planecie, aby zagraścić łup, czyli... fabrykę piwa. Jak widać, cel był wart poświęcenia kilku pojazdów. Trzecia katego-

ria to parodie. Tutaj chyba najpopularniejszą produkcją jest praca grupy Venture, której członkowie postanowili zamienić się w śpiewający disco polo Boys Band (Ughh... Ognista bejbe :) - Tiges). Czwarta kategoria to dziwactwa. Różne gagi złapane kamerą przez przypadek i tego typu ujęcia. Jednak do najbardziej znanych prac należą te, w które autorzy włożyli naprawdę wiele starań. Wystarczy spojrzeć chociażby na ostatni film Stanisława Mąderka, który znalazł się na płytach ki kunastu gazet w Polsce. Grupa dosłownie k'l-k'u ludzi nagle zyskała sławę dzięki swojej ambi-

cji, poczuciu humoru i - jakby nie było - talentowi. Za interesowanych odsyłam do Internetu, gdzie można znaleźć wywiad z autorami. Interesująca jest zwłaszcza kwestia doboru aktorek :). Poza tym kwestie techniczne - wcale nie było to jakieś superstudio na miarę Hollywood, tylko piwnica w której na ścianach zawisły plachty niebieskiego materiału (blue box).

W Sieci dostępne są dosłownie nieograniczone zasoby dotyczące tworzenia filmów metodą amatorską. Jednym z najpopularniejszych portali jest www.theforce.net, gdzie znajdziemy przede wszystkim materiały do wspomnianych już

Dla scenowców

Prosiłbym bardzo, aby sprawy scenowe (pytania, arty, twórczość) kierować na e-mail postrowski@pcformat.com.pl. Tak samo listy lepiej kierować na adres Przemysław Ostrowski, ul. Teczońska 25, 53-602 Wrocław z dopiskiem "scena". No to tyle i życzę przyjemnej lektury.

Tiges

"Gwiezdnych wojen", ale również np. do "Blade Runnera" czy innych sławnych dzieł kina. Poza tym są tam podręczniki dla... reżyserów, grafików, muzyków itd. prowadzące po prostu za rękę. Z większości wtyrtn można pobrać od razu przykłady wykorzystanych technik. Jest to naprawdę nie lada gratka dla wielbicieli kina. Można tam zobaczyć dosłownie wszystko, począwszy od

w życiu kobietę, w której od razu się zakochał. To nawet całkiem fajne uczucie, zwłaszcza gdy jest odwzajemnione. A co lubią niektóre kobiety? Ano właśnie - większość z nich pragnie zostać (sic!) aktorkami. A ty jako przyszły reżyser możesz zrealizować jej marzenia. Sposobów jest wiele, a ja oczywiście nic nie sugeruję. Jak zachowują się ludzie, gdy poczują, że są na widowni, to chyba wszyscy stali bywalcy na party wiedzy. Wystarczy wspomnieć taniec Yogi na Intel Outside czy składanie holdu butelce po tanim winie na Satellite w Szczecinie. Taaaak... sława to niewątpliwie bardzo przyjemne uczucie, którego niejeden z nas chciałby doświadczyć. Tu-

taj przypomina mi się także zdanie mojego przyjaciela, który ujął to tak: "jakąkolwiek byście stworzyli produkcję, to i tak jesteście kimś, bo te dziesiątki szarych ludzi, których widzicie na co dzień nie dorównują wam. A poza tym najważniejsze jest, abyście robili to, co lubicie. Bez zamyślenia do dziedziny... nici. To po prostu trzeba lubić.

Wróćmy jednak do samych prac. Wyobrażacie sobie, jakby wyglądały takie produkcje, jak Tribes/Pulse, Fulcrum/Matrix, Automaton Flavour/Hellcore, Megablast/Orange, Saint/Halcyon i tym podobne, gdyby były wykonane jako filmy? Niemożliwe? W tej cniwil jest to raczej kwestia chęci niż możliwości. Potrzebny sprzęt nie jest problemem. Na zwykłym domowym komputerze o przeciętnej konfiguracji jak na dzisiejsze czasy można wycisnąć naprawdę bardzo fajne rzeczy. VHS jest dziedzina,

która prawdopodobnie rozwinie się jako zupełnie nowa sztuka, w której nie efekty specjalne będą decydowały o atrakcyjności produkcji, ale pomysły. Trendy do kręcenia filmów pojawiały się na scenie od zawsze - wystarczy wspomnieć np. Channell 88/Fuse, Karma/Halcyon, Wasning Machine/Coma, które tak właściwie składają się tylko z dygitalizowanych animacji. Są to również produkcje, które przez długi czas nie schodziły z list przebojów (nieźle zaprzemiał, a chodzi oczywiście o charty :>). Chcę tu od razu zaznaczyć jedną rzecz - nie wiadomo tak naprawdę, czy i kiedy dema znikną z demosceny (i?) (chyba nie znikną :) - Tiges). Natomiast wartym zauważenia jest fakt, że na świecie odbywają się demoparty, na których w ogóle nie ma demek klasycznych. Same VHS i Wild Demo. Do czego to prowadzi? Czas pokaże.

A co na to koder? Ano nic. Wbrew pozorom obie strony będą zadowolone. Zakładając, że robimy VHS, możemy odrzucić wszystkie problemy związane z płynnością itp. W tym momencie koder nadal pisze efekty, ale już nie są one wykonywane w czasie rzeczywistym. Poza tym, bądź co bądź, potrzebne są setki narzędzi i mnóstwo innych niespodzianek. Różnica jest taka, że już nie wygrywa ten, kto ma lepszy akcelerator, tylko ten, kto napisze lepszy efekt. Całość i tak potem ładuje w DivX, więc możliwości są po prostu nieograniczone. O ile kiedyś jakiś efekt był niemożliwy do pokazania ze względu na to, że np. jedna klatka liczyła się przez pół minuty, to dziś nie jest to już problem. Niech sobie maszynka liczy. Ważny jest efekt końcowy i na tym przede wszystkim koncentruje się cała grupa.

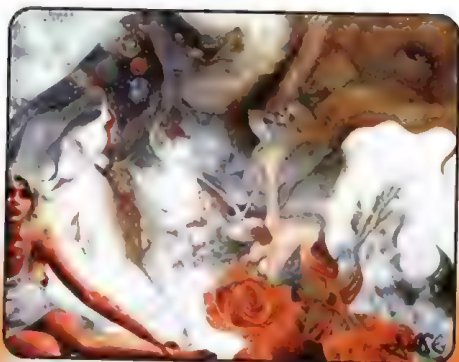
Podsumujmy: muzykę oddaje pracę w dowolnym formacie, który można podpiąć pod film, grafik zajmuje się większością rzeczy związanych z tym, co jest na ekranie, koder tworzy nowe narzędzia i efekty, które później wykorzystują wszyscy razem. I co wtedy? Co decyduje o atrakcyjności produkcji? Design! Po prostu pomysł na coś nowego. To zawsze była decydująca sprawa i tutaj widać to bardzo wyraźnie. A jakie z tego korzyści wyciągną ludzie z demosceny? Czyżby zamiast "Designer" zaczęły się pojawiać napisy "Screenplay by"? Zobaczymy. Na pewno warto się zastanowić, czy przypadkiem nie jest to większe pole do popisu niż mogłoby się początkowo wydawać. A może warto spróbować samemu coś zmontować? Na pewno, bo demoscena to taka bestia, która przede wszystkim lubi ludzi aktywnych. Czego sobie i wam życzę:

Freem/Fuse ~ Suspend ~ Pengo



nowych wersji "Jacka i Placka", a skończywszy na filmach pełnometrażowych. I jeszcze jedna niespodzianka - większość autorów trójwymiarowych modeli, scenariuszy, skryptów i tego typu materiałów wyznaje zasadę: "Możesz używać moich prac w jakikolwiek sposób, jeżeli zamieścisz moje imię i nazwisko na liście twórców filmu". No i proszę - wystarczy wrócić do naszych przykładów i spojrzeć na końcowe napisy. Prawda, że nagle wszystko staje się jasne? Tutaj jednak pojawia się nowy, zupełnie inny problem - mianowicie prawo autorskie twórców oprogramowania komercyjnego, które mimo wszystko w większości jest wykorzystywane. Nie kaźdego stać na program Adobe Photoshop, Adobe Premiere czy 3D Studio Max. Jest kilka wyjść - pierwsze to używanie własnego oprogramowania. Druga opcja to korzystanie z pakietów mniej popularnych, ale za to darmowych - mowa oczywiście o takich produktach, jak Blender, AC3D, Gimp i tym podobne. Sprawa praw autorskich na demoscenie to jednak temat na osobny artykuł, a może nawet książkę.

A co na to przeciętny widz? Na pewno cieszy się niezmiernie. To właśnie z tych kanonów wyrosli twórcy takich filmów, jak np. "Cube", "The Blair Witch Project" czy "eXistenz". Lista jest długa i na pewno niezamknięta. Pozostaje nam mieć nadzieję, że do tych tytułów w końcu dołączą również polskie prace. W końcu Polska, jakby nie patrzyć, jest krajem, w którym demoscena cieszy się największą zaraz po Finlandii popularnością. Poza tym pojawiają się tutaj zupełnie nowe czynniki motywacyjne... Na pewno każdy z was niejednokrotnie spotkał



Świetna zabawa, skuteczna nauka!



"Siedem diamentów" to multimedialna gra ucząca języka angielskiego.

Gracz poruszając się po bajkowym świecie - wędruje po jego zakamarkach i odkrywa nowe miejsca - pomaga królowi odnaleźć 7 zaginionych diamentów. Nauka angielskiego z programem to wciągająca przygoda. Interaktywna, animowana, ćwiczenia, zabawne komentarze i dźwięki sprawiają, że gracz bawiąc się uczy! Młody podróżnik, dzięki udźwiękowionym: piosenkom, afektom, słówkom (ok. 1000), praktycznym dialogom, nauczy się nie tylko rozumieć, ale także mówić, a nawet śpiewać po angielsku. W pudełku, naklejki i plan lekcji.



"Na tropach..." to program uczący polskiego na poziomie szkoły podstawowej i gimnazjum.

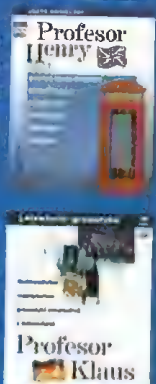
Program to 600 ciekawych i skutecznych ćwiczeń z gramatyki, ortografii i literatury, wypracowania, podręcznik, słowniki, zdjęcia, animacje i nagrania dźwiękowe. Wszystkie ćwiczenia i testy - dzięki podobieństwu do testów kompetencyjnych - uczą najczęściej wymaganych od uczniów zagadnień. Różnorodne testy usystematyzują wiedzę i przygotowują do każdej klasówki, a także do zdania egzaminu wstępnego. "Na tropach..." to najlepszy korepetytor! Za cenę 2 godzin korepetycji zapewnia ponad 150 godzin skutecznej nauki i doskonałej zabawy.

W ofercie również:

"Profesor..." to programy uczące języka angielskiego (Henry) i niemieckiego (Klaus) dla początkujących i średnio zaawansowanych.

"Profesor 2001" - to ćwiczenia, dialogi, podręcznik. Program nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 9000 słów, zwrotów i idiomów.

"Gramatyka" nauczy Cię prawidłowego stosowania najważniejszych konstrukcji wraz z wymową. Każdy "Profesor" to kilkanaście rodzajów ćwiczeń, 200 godzin nauki, Poradnik metodyczny, słownik, prosty interfejs.



EDWARD multimedia

tel. (022) 644-55-57, 0601 33-18-50

Sprzedaż detaliczna: Empik, Vobis, Auchan, Media Markt, Extrapole, Scamnet, In Media, PLAY, DHO.

Jingle bells... and sock smells!

Witam w świątecznym wydaniu Na Luzie. Wiem, że jest listopad, ale do świąt coraz bliżej, wiem! Z tej zatem okazji troszkę tekstów świąteczno-mikołajowych. Przypominam też, że teksty do tego działu są albo znalezione w Internecie, albo napisane przez czytelników CDA... A teraz już zapraszam do lektury i mam nadzieję, że będziecie się dobrze bawić.

Czy Mikołaj jest kobietą?

- Mężczyźni nie chciałoby się czytać tylu listów z całego świata.
- Mężczyzna w życiu nie będzie pamiętał o zakupie prezentu przed Wigilią.
- Mężczyzna prędzej by umarł, niż włożyłby czerwony aksamitny kożuszek oraz taką czy inną paczkę z pomponem i pokazał się w tym swoim kumpłom.
- Mężczyzna bałby się pokazać w towarzystwie elfów i krasnoludków, gdyż znaczyłoby to, że jest dziecinny... i może ma jakieś dziwne preferencje?
- Mężczyzna nie musi sobie przyprowadzić szucznej brody.
- Mężczyźni nie umieją porządnie zapakować nawet JEDNEGO prezentu...
- Łatające renifery? Nie zartujmy, faceti rozwoziłby prezenty na Harleyach albo czerwonym Ferrari Testarossa, a zamiast elfów towarzyszyłby im top-modelki w skąpych strojach.
- Mężczyzna zdecydowanie woli otrzymywać prezenty niż je rozdawać.
- Facet woli spędzić czas z piwem przed TV, a nie latać jak głupi od domu do domu i niańczyć bachory na kolanach.

„Święty” Mikołaj?

Ostatnio musiałem zetknąć się z czymś, co jedni uwielbiają (bo na tym zarabiają), a niektórzy nienawidzą (tak jak ja). Chodzi mi w tym przypadku o przebieganie się za świętego Mikołaja. Czy nie sądzicie, że ten grubaśny koleś jest gorszy nawet od mafii sycylijskiej? Nie? No to zobaczmy.

imię: Mikołaj
xywka: Gwiazdor, Święty, Biskup
nazwisko: nieznane
zawód: roznosiciel zabawek

pochodzenie zabawek: nieznane, być może zamawia u rosyjskiej mafii, a może przemycą w nich amfetaminę lub jakieś inne dobra doczesne?

obywatelstwo: nieznane - niby z Laponii, ale czy ktokolwiek w działo jego paszport? nie sądzę!

znaki szczególne: gruby, w czerwonym wdzianku, żeby wszyscy dealerzy go rozpoznawali; lata zaprzęgiem reniferów (to chyba niezły stuff zajaraj); znam w'ele opowieści o ha-

lucynacjach, zwiędach i temu podobnych "akcjach", ale żeby latać zaprzęgiem reniferów - to jest coś!

rodzina: żona - Mary Christmas

dzieci: nie ma

znani współnicy: elfy (najprawdopodobniej niewielnicy, pracują za tyk mleka i okruczy ze stołu)

przynależność polityczna: na 100% nie należy do lewicy, chociaż czerwony, gdyż tamci swojego człowieka nazywają Dziadek Mróz

znane sposoby działania w terenie: wchodzi przez komin i "zostawia towar" w skarpetach (to może dlatego ma takie odloty - tyle aromatu skarpet się nawdychać? :)



ogląd socjologiczny: działa na zasadzie sekty - wszystkie dzieci go uwielbiają, chętnie od niego wszystko biorą, a nawet siadają mu na kolanach, bombarduje miłością, uzależnia; przepakuje prezentami, odciągając dzieci od rodziców!!!

okres wzmożonej działalności: od 4 aż do 24 grudnia

stosunek wobec podatków: zaległości z od prowadzaniem podatku święty Mikołaj ma od początku istnienia ZUS-u, tak więc naliczone odsetki wraz z procentami przekraczają już budżet Konga; dotyczy tylko Polski; nie jestem w stanie obliczyć, na jaką sumę jest zadłużony w innych krajach, gdyż nie znam kursu walut w Mozambiku i Kenii

Niestety, jeśli jesteś rodzicem i chcesz obronić swoje dziecko przed tym mafiozo, przywódcą sekty, ćpunem itd., musisz uzbroić się w cierpliwość i w kilka przedmiotów z poniższej listy:

- rurka hydrauliczna
- bosak
- pies bez obroży
- ciężki karabin maszynowy kal. 12,7 mm (Mikołaj to twardy gość)
- urzędnik ZUS-u
- kolczatka
- widły
- UBK (Uniwersalna Blokada Kominu) do

kupienia w teleskopie za jedyne 99999999999 zł + VAT
• odsysacz tłuszczu

OK, to chyba starczy na dzisiaj - mam nadzieję, że ten krótki felieton uzmysłowi wam, jak bardzo niebezpieczny jest święty Mikołaj. Jest jeszcze jedna rada - zawsze można pójść do Wojskowej Komendy Uzupełnień. Tam skierują was do jednostki, gdzie raczej Mikołaj nie dojdzie. Aha, no i powołajcie się na mnie.

Powieść wigilijna

Pewnego Bożego Narodzenia, bardzo dawno temu, święty Mikołaj przygotowywał się do swojej corocznej podróży. Jednak wszędzie piętrzyły się problemy...

Cztery z jego elfów zachorowały, a zastępcy nie produkowali zabawek tak szybko jak elfy, więc Mikołaj zaczął podejrzewać, że może nie zdążyć. Następnie pani Mikołajowa oświadczyła mu, że jej mama ma zamiar wkrótce ich odwiedzić, co bardzo zdenerwowało Mikołaja. Na domiar złego, kiedy poszedł zaprzęgać renifery, okazało się, że trzy z nich są w zaawansowanej ciąży, a dwa inne przeskoczyły przez płot i zwały - Bóg jeden wie, dokąd. Mikołaj zenerwował się jeszcze bardziej... Kiedy zaczął pakować sanie, złamała się jedna z póż. Worek runął na ziemię, a zabawki rozsypały się dookoła. Wkurzony Mikołaj postanowił wrócić do domu na kawę i szklaneczkę whiskey. Kiedy jednak otworzył barek, okazało się, że elfy ukryły cały alkohol i nic nie było do wypicia... Roztrzęsiony Mikołaj upuścił ozbanek do kawy, który roztrząskał się na kawałeczki na podłodze w kuchni. Poszedł więc po szczotkę, ale myszy zjadły włosie, z którego była zrobiona. I właśnie wtedy zadzwonił dzwonek do drzwi... Mikołaj poszedł otworzyć. Za drzwiami stał mały aniołek z piękną, wielką choinką. Aniołek radośnie zawołał: - Wesołych Świąt, Mikołaju! Czyż nie piękny mamy dziś dzień? Przyniosłem dla Ciebie choinkę. Prawda, że jest wspaniała? Gdzie ci ją postawić?

...i stąd wzięła się tradycja aniołka na samym czubku choinki!

Jak wykończyć karpia?

Poradnik na święta dla zdesperowanych.

1. Bicie na chama:

- młotek: wałnąć z całej siły między oczy lub w okolicę tyłczy (uważać na palce)
- tasak: odciąć głowę (uważać na dłoń!)

Skutki uboczne: gwarantowane wyrzuty sumienia i mdłości. Nasze kalectwo i śmierć karpia równie prawdopodobne.

2. Bicie "na tchórza" - unikanie walki:

- do wanny z karpem wrzuca się włączoną suszarkę do włosów; zaleca się jednak, żeby podczas stosowania tej metody nie przebywać samemu w wannie i upewnić się, że podłoga jest sucha

Skutki uboczne: wymiana korków, zakup nowej suszarki.

3. Bicie psychologiczne:

- podchodzi się do wanny, w której beztrosko pływa karp, i zniecka pokazuje mu się kalendarz z zakreśloną czerwonym pisakiem datą 24 grudnia (99,9% karpie umrze na zawał)

Skutki uboczne: a co będzie, jak trafisz na ten 0,1%?

4. Gry wojenne:

- do wanny wrzucasz petardę

Skutki uboczne: odpada patroszenie. Dochodzi malowanie ścian i sufitu.

5. Bicie damskie:

- wyciągasz korek z wanny i wychodzisz na papierosa

Skutki uboczne: możesz zachorować na raka lub dostać zawału (palenie szkodzi!).

6. Bicie niesportowe:

- idąc do domu z karpem w siatce udajesz, że niechcący wypada ci ta siatka pod nadjeżdżający autobus

Skutki uboczne: czasem autobus przejeżdża nie tego, kogo trzeba.

7. Bicie koleżeńskie:

- wypijasz z karpem flaszkę i tłumaczysz mu, że on nie ma „uż po co żyć, bo jego dziewczyna puszcza się z innym w sąsiedniej centrali rybnej; karp umiera z żalu lub przepicia

Skutki uboczne: chora wątroba. Wyrzuty sumienia. A jak karp wie coś o twojej żonie?

SPEED 3

Samochód gnat z ogromną prędkością. Zanośli go na zakrętach i co chwila wydawało się, że za moment dojdzie do katastrofy. Nie zważała na to młoda kobieta siedząca za kierownicą. Chyba nawet śmiechała się pod nosem. Nie można tego było powiedzieć o znajdującym się obok niej mężczyźnie. Był on bady jak ściana. Wpatrywał się w drogę i widząc kolejne przeszkody wydierał się głośno:

- W praaaawo!!!!

Głośny pisk opon słychać było na drugim końcu miasta. Samochód na pełnej szybkości pokonał zakręt. Już wydawało się, że kłopoty zostały za tyłu, ale było to tylko złudzenie. Widząc już następny zakręt.

- W leeeeeewo!!!!

I znów głośny pisk. Na asfalcie pojawiły się czarne ślady spalanej gumy. Wydawało się niemożliwością, że jeszcze żyją, ale tak było. Samochód pokonał i ten zakręt. A wszystko to z prędkością ponad stu kilometrów na godzinę.

- W praaaawo!!!!

Ten krzyk wystraszył kobietę nie na żarty. Puściła kierownicę i mocniej docisnęła pedał gazu. Widząc to mężczyzna, choć wydawało się to niemożliwe, zblił jeszcze bardziej i z dzikim wrzaskiem chwycił za kierownicę. - Jezuuuuu!!!!

To otrzeźwiło kobietę. Ponownie złapała dłońmi kierownicę. Gazu jednak nie ujęła. Mknęli jak opętani. Mieli pecha. Trafili na drogę, na której aż roilo się od zakrętów.

- W praaaaaawo!!!!!!!

Gwizd opon.

- W leeeeeeeewo!!!!!!

Gwizd opon.

- Aaaaa!!!! W praaaaawo!!!!

Gwizd opon.

- W leeeeeeeewo!!!!!!

Nie zauważyli, że był to wyjazd na ulicę jednokierunkową. Jechali pod prąd. W jednej chwili ulica targnęła jazgot klaksonów. Wydawało się, że nawet asfalt trąbi. Hałas był ogromny. Zdezorient-



towana kobieta nie patrzyła już nawet, gdzie jedzie. Patrzyła przed siebie. Jej noga była tak zdrgnięta, że nie mogła jej ruszyć. Szybkościerz wskazywał sto czterdzieści kilometrów na godzinę. Jadące z przeciwka samochody zjeżdżały na bok, próbując ominąć mknący pojazd. Uliczka była wąska. Te, którym udało się nie wpaść na otaczające domy, wpadali na siebie nawzajem, tworząc ogromne karambole. Wszystko to jednak działo się za pędzącym pojazdem. Ten bez przeszkód polykał poacie asfaltu.

- W praaaaaawo!!!!!!!

Mężczyzna zauważył wyjazd z jednokierunkowej. Skręcili w prawo i znów jechali zgodnie z przepisami. Tyle, że sto czterdzieści na godzinę. Facet bliski był zwyrodnienia. Ostatkiem sił krzyknął:

- Niechże się pani wreszcie zatrzyma!!! @#\$@#!!!!!!

O dziwo, posłuchała go. Naciśnęła pedał hamulca. Mężczyzna przeżył najdłuższe hamowanie w swoim życiu, ale po kilkuset metrach zatrzymali się bezpiecznie przy krawężniku.

- Zdałam? - spytała kobieta.

Facet jej nie słuchał. Wyszedł na zewnątrz i zaczerpnął świeżego powietrza. Kobieta wyszła za nim, podeszła bliżej i znów spytała:

- Zdałam?

Facet spojrzał na nią dziwnym wzrokiem.

- Niech sobie pani od końca życia wybieje z głowy prawo jazdy!!!!!! Rozumie pani????

Kobieta spojrzała zdziwiona na instruktora. Przypatrując się całemu zdarzeniu mężczyzna podeszedł do nich i powiedział:

- A wiedzą państwo, że związki rodzone w trudnych sytuacjach nie są zbyt trwałe?

Instruktor spojrzał na niego z przekąsem, podeszedł bliżej i dał mu w mordę. Facet upadł. Złapał się za szczękę i powoli się podniósł. Wściekły spojrzał na instruktora i krzyknął:

- Już nie żyjesz!!!! Jakem Jan DeBont możesz być pewny, że pozwę cię do sądu. Albo... albo... albo... uspokoił się na chwilę - O cholera! Mogłoby z tego być całkiem niezły film!

Łańcuszek szczęścia

Zwykle łańcuszków nie posyłam dalej, ale ten jest inny...

To jest e-mail szczęścia. Natychmiast po otrzymaniu wyslij go 11 osobom, które uważasz za najlepsze do otrzymania tego e-maila szczęścia (może to być jedna osoba, pod warunkiem że ma 11 adresów, ale może być jej trochę głupio; weź to pod uwagę). Jeżeli wyslesz ten mail, to doznasz wielkiego szczęścia, albowiem nie spotka cię żadne nieszczęście. A przynajmniej nie powinno.

W 1453 roku Giacomo Perucci, wenecki kondotier walczący w obronie Konstantynopola, wysłał tego maila gołębiem pocztowym z dachu pałacu Blacherness. Od tego czasu ów e-mail okrążył w niezmiennionej postaci Ziemię 5257 razy, 287 razy natykając się sam na siebie i samodzielnie wysyłając się dalej.

Jan C., 52-letni podoficer zawodowy, nie wysłał tego maila, ponieważ nie miał komputera, i 3 tygodnie później okazało się, że jego córka jest w ciąży.

32-letnia Eulalia N. powiedziała "w d*** mam ten e-mail". Po tygodniu została wezwana przez Urząd Kontroli Skarbowej i siuch po niej zaginał.

Robert F., angielski misjonarz w Indiach Zachodnich, nie wysłał tego e-maila, ponieważ nigdy on do niego nie dotarł. Sam sobie winien!

Bill G. wysłał tego maila 11 tysięcy razy (w tym celu musiał stworzyć system operacyjny, w którym istnieje program zdolny wysłać tę samą wiadomość w nieskończoność) i dorobił się wielkiej fortuny, a co ważniejsze, przeszedł mu trądzik młodzieńczy.

Saddam H. powiedział, że maila nie wysłał, i na jego kraj posypały się klęska za klęską (większość zrzucana była z amerykańskich samolotów). Saddam H. opamiętał się i wysłał kilkadziesiąt maili do przyjaciół z Izraela (nowym programem pocztowym SKUD). Cena ropy wzrosła, a jego największy wróg - Bill C. - powiedział się, że pali za dużo cygar.

Nawet słynny radziecki podróżnik i odkrywca I. Wologutkow w czasie swojej słynnej wyprawy polamej, w sytuacji - zdawałoby się - bez wyjścia (zepsuła się łódzka z zapasami żywności) postanowił przełamać swój empiriokrytyczny sceptycyzm i korzystając ze specjalnie tresowanych pingwinów Adell (Adela wyraziła zgodę) wysłał 11 kopii tej wiadomości. Natychmiast, kiedy to zrobił, okazało się, że zapasom wyprawy nic nie grozi, albowiem jest to mielonka wrocławska w puszkach (mielonka ta zresztą okazała się później bardzo przydatna, odstraszałaż dzikie niedźwiedzie oraz ciągnąc sanie).

Rozeslił więc tę wiadomość jak najszybciej do 11 osób, a szczęście cię nie minie. Nie zrobisz tego - szczęście minie cię obojętnie i zapuka do twojego sąsiada. Nie strąć szansy! Wyslij natychmiast albo niech będą przeklęte wielbłądy twoje, two nogi pokryją się serkiem feta, a twarz twoja pojawi się w reklamie czosnkowych chipsów dla kotów!!!

PS. Giacomo Perucci dwa dni później na pokładzie niewielkiej łodzi rybackiej wymknął się ze zdobytego przez Turków Konstantynopola i

zbiegł do Salonik, gdzie podczas powitalnej uczty na jego cześć zatruł się pulardą z gołębia i umarł. Jak się okazało, był to jeden z owych wysłanych przez Perucciego ptaków, który w ten sposób nigdy nie doniósł swej wiadomości do adresata. Tak oto los kpi sobie czasem z ludzi. I z gołębi, rzecz jasna.

PS. 2. Reklamacji i zwrotów nie przyjmujemy.

Mała dziewczynka stoi na ulicy i płacze; ludzie ją pytają:

- Dlaczego płaczesz?
- Bo się zgubiłam!
- A jak się nazywasz?
- Nie wiem...
- A jak się nazywa twoja mama?
- Nie wiem...
- A znasz swój adres?
- Tak: wu-wu-wu-kropka-basia-kropka-pe-el.



Ktoś powiedział...

1. Pytanie: czy chciałabyś żyć wiecznie, jeśli byłoby to możliwe? Uzasadnij odpowiedź.

Odpowiedź: nie chciałabym żyć wiecznie, bo nie powinniśmy żyć wiecznie, ponieważ jeśli mielibyśmy żyć wiecznie, to byśmy żyli, a przecież nie możemy; i właśnie dlatego nie chciałabym żyć wiecznie - Miss Alabama, podczas wyborów Miss USA w 1994 roku

2. Gdy tylko oglądałem w TV te biedne, głodujące dzieci gdzieś na świecie, nie mogłem powstrzymać się od płaczu. To znaczy, chciała-bym być taka szczupła jak one - Mariah Carey

3. Naukowcy odkryli, że mózg reaguje na czekoladę w pewnym stopniu tak jak na marihuanę. Odkryto też inne cechy wspólne między czekoladą a marihuaną, ale nie pamiętam, jakie - Matt Lauer, NBC's Today Show

4. Nie popełniłem przestępstwa. Po prostu nie zastosowałem się do wymogów prawa - David Dinkins, burmistrz Nowego Jorku (odpowiadając na oskarżenie o niezapłaceniu podatków)

5. Palenie zabija. Jeśli jesteś zabity - tracisz bardzo istotną część swojego życia - Brooke Shields, wypowiedź w momencie ubiegania się o stanowisko rzecznika prasowego federalnej akcji przeciw paleniu

6. Nigdy nie miałem poważnej operacji kolana na żadnej innej części ciała - Winston Bennett, sportowiec

7. Pomijając zabójstwa, Waszyngton ma najniższy wskaźnik przestępczości w kraju - Marion Barry, burmistrz Washington, DC

8. Dokonałem zwrotu o 360 stopni. Jestem za, a nawet przeciw. Potrzebna jest lewa noga i prawa noga... a ja będę pośrodku - Lech Wałęsa

Za krótki... :(

Dziewczyna z IT została poproszona o przygotowanie komputera dla nowego kolegi w fir-

mie. Na koniec zapytała go, jakie chce mieć hasło dostępu do sieci komputerowej. On, chcąc ją wprowadzić w stan zakłopotania, odparł: PENIS. Bez mrugnienia okiem wpisała jego propozycję i nagle, widząc komunikat systemowy, zaczęła się turłać po podłodze ze śmiechu. Komunikat brzmiał: "HASŁO NIE PRZYJĘTE. ZA MAŁA DŁUGOŚĆ".

Pies i kot

Pies myśli: hej, ci ludzie, z którymi mieszkam, kochają mnie, dają mi przyjemny, ciepły, suchy dom, rozpieszczają mnie i dobrze się mną opiekują... Oni muszą być bogami!

Kot myśli: hej, ci ludzie, z którymi mieszkam, kochają mnie, dają mi przyjemny, ciepły, suchy dom, rozpieszczają mnie i dobrze się mną opiekują... Ja muszę być bogiem!

Ze wspomnień informatyków:

W banku, w którym kiedyś pracowałem, informatyk miał pokój obok pokoju kredytowców. Któregoś dnia przychodzi kobiecina i pyta:

- Dzień dobry, chciałabym się dowiedzieć o kredyty samochodowe...

Informatyk, który był przekonany, że kobieta pomyliła drzwi, powiedział:

- Kredyty to następne drzwi, ja nie udzielam takich informacji.

- A to dlaczego na drzwiach jest napisane "Informatyk"?

Antynoble

Ig Nobla 2000 za program "Pawsense", który kiedy wyczuwa w pobliżu obecność kota, wydaje dźwięki powstrzymujące zwierzę od spacerów po komputerowej klawiaturze, otrzymał Chris Niswander.

"Zdarzają się pomysły, które przychodzą do głowy tylko jednemu człowiekowi. Był tylko jeden Einstein, jeden Newton i jest tylko jeden Niswander" - powiedział Marc Abrahams, wydawca *Annals of Improbable Research*.

Ponadto Ig Nobla 2000 trafiły m.in. do dwóch fizyków, którzy wykorzystali magnesy, aby żaba mogła lewitować. "Chcemy pokazać, że nauka nie musi być nudna" - powiedział podczas odbierania nagrody jeden z nich. Nagrodzono również australijskiego autora, który udowodnił, że ludzie nie muszą jeść, i kanadyjskiego biologa, który badał bezsmakowość kostarykańskich kijanek. W dziedzinie chemii zostali nagrodzeni naukowcy z uniwersytetu w Pizie i w Kalifornii, którzy odkryli, że romantyczna miłość może być biochemicznie nie do odróżnienia od narkotycznego, impulsywnego bałaganu myślowego (też rewelacja...).

W dziedzinie zdrowia publicznego Ig Nobla otrzymali szkoccy badacze: Jonathan Wyatt, Gordon McNaught i William Tullet za opracowanie raportu "Upadek toalet w Glasgow", który analizuje fizyczny upadek (rozpad) toalet w Glasgow, po tym, jak człowiek na nich usiadł. Wyatt i McNaught byli tak zadowoleni z przyznania im tej nagrody, że specjalnie przylecieli do Bostonu, żeby ją odebrać. "Nie czujemy się wcale obrażeni. Opublikowaliśmy ponad 70 prac naukowych. I tylko ta jedna wzbudziła publiczne zainteresowanie" - powiedzieli.

Nagrodę Ig Nobla w dziedzinie pokoju przyznał British Royal Navy. Wyróżnienie otrzymali za wydanie żołnierzom rozkazu, aby podczas ćwiczeń zamiast strzelać krzyčeli "bum!". Naszym zdaniem podpada to także pod nagrodę z dziedziny ekonomii - oszczędność funduszy wydawanych za zakup amunicji (szczególnie gdy ćwiczy się odpalanie torped i rakiet) musi być znacząca...



Cześć!

Od razu walę prosto z mostu - w tym numerze nie ma FPP zone CD. Ale mogę was zapewnić, że za miesiąc już na 101% będzie i to w już dawno zapowiadanej "ewolucyjnej" wersji. Tak po prostu mi wypadło - każdy czasem ma swoje "trzęsienia ziemi", które mu miesza w życiu. OK, OK... ale za to macie w papierowym FZ (to to, co teraz czytacie!) wywiad z niejakim Beamem - członkiem jednego z najlepszych klanów quake'owych na świecie - Kapitol. Wiem, że to ponownie jedna strona i nawet ciekawostek FPP nie ma - ale to także tylko chwilowe... Za miesiąc powrót działu już w pełni formy!

W tym miesiącu specjalnie dla was przeprowadziłem wywiad z Beamem, członkiem jednego z najsławniejszych (i co tu ukrywać - najlepszych) klanów na świecie - cK (clan Kapitol). Koles jest NA-PRAWDĘ dobry, tak samo jak i jego gmpie, o czym mogliście się przekonać oglądając jedno z demek nagranych na walkach turnieju QIL. Acha, na cedecku powinniście znaleźć angielską, nieoficjalną wersję tego wywiadu. Ale dobra, time to cut this crap, przejdźmy do rzeczy :)

Luke Na początek wypadałoby się przedstawić :).



beam Cześć, nazywam się Dan Beriault aka cK-Beam. Mam 17 lat, żyję nieopodal Toronto i gram w Quake'a 3 :). Urodziłem się w Calgary (p. Alberta) w Kanadzie.

Luke Kiedy zacząłeś "profesjonalnie" grać w Quake'a?

beam A więc po Siedzi najpierw grałem w Doom'a, Duke'a 3D, Quake'a 1, Quake'a 2, ale nigdy nie traktowałem tego poważnie, dopóki nie nadszedł Quake 3 i dostałem się do klanu cK. Nasz pierwszy większy turniej w Q3 nazywał się "Teamplay.net Kickoff tourney".

I wyszliśmy z niego zwycięsko, pokonując n3 w finałach. Później zostaliśmy zaproszeni do turnieju QIL3, gdzie dostaliśmy się do finałowej czwórki spośród 32 drużyn. Finałowa czwórka walczyła w San Francisco w Kalifornii. Udostępniono nam darmowy przelot i darmowy pokój hotelowy na weekend. Wtedy właśnie zrozumiałem, że mógłbym się przyzwyczaić do takiego stylu życia :).

Luke Twoja ulubiona giwera/mapa/MOD/rodzaj rozgrywki?

beam Moją ulubioną bronią jest chyba spawara. Jest to jedna z moich silniejszych słów, ale też lubię, jak się porusza i jak dobrze można się nią posługiwać na LAN-ie (walczyliście kiedyś spawarą na pingu 200 :)? - **Luke** Kochałem ją od czasów Quake'a 1, gdzie można ją było łatwo przytrzymać ludz w powietrzu, dopóki nie wyzionęli ducha. Moją ulubioną mapką jest q3tourney2, mapka Ion1. Bardzo fajnie gra się na niej po LAN-ie i pozwala mi ona korzystać z mojej ulubionej giwery (spawary). Ulubionym modelem jest natomiast RA3, ale DM zawsze był moim głównym celem grania w Quake 3. Kocham także walki teamowe z moim klanem, ale również zaczynam próbować swoich sił w walkach Ion1. Dla mnie cała gra jest po prostu świetną zabawą.

Luke Kto był najtwardszym graczem, z którym miałeś okazję walczyć, i co w ogóle czyniło go takim mocnym?

beam Jest nim cK-czm. Ma 15 lat, jest w moim klanie i mocno mi daje w cztery litery. Powodem tego jest fakt, że ma świetną celność i spore doświadczenie. Jest także bardzo mądrym chłopakiem. Co znajduje swe odbicie w jakości gry - np. na dm13, gdzie masz 3 broje, megahealtha i bronie, których czas respawnu ludzie lubią mieć w pamięci (każda broń/armor/megas mają swoje własne czasy respawnu, np. mh spawnuje się co 35 sekund).

Luke A teraz trochę o twoim klanie - cK. Kto go założył i kto wymyślił jego nazwę - clan Kapitol? Błw: to chyba fajnie mieć moż-

liwość założyć coś z inicjałami własnego klanu, ale nie jestem pewien, czy każdy z waszej drużyny ma koszulkę Calvina Kleina :))...

beam No cóż, cK powstał około 5-6 lat temu pod Quake 1 i najprawdopodobniej Doom'a. Wtedy jeszcze do niego nie należałem. Wstąpiłem do niego stosunkowo niedawno, jakieś półtora roku temu. Nazwa cK pochodzi od uczelni, do której część z członków uczęszczała, Kapitol College. O ile się nie mylę, założycielami byli Demiurge, Wilder, Cronus i paru innych. Sorry, jeśli kogoś pominąłem, ale to w końcu BYŁO 5 czy 6 lat temu :). Wtedy, aby ktokolwiek w cK nosił coś od Calvina Kleina... Ale tak, fajnie jest iść gdzieś między graczy i widzieć innych ludzi noszących te bluzy. To tak jakby nas respektowali. Heh... Sam nie wiem.

Luke Widziałem wasze demko z QIL, kiedy rozgromiliście Mousse... Świetna robota :). Byłoby przestępcziwem, gdybym nie zadał ci pytania, które siedzi w mojej głowie od dłuższego czasu - jakim cudem jesteście TACY DOBRZY :)? Jak często i jak długo (dziennie) ćwiczycie?

beam Muszę przyznać, że dużo. Nie można tego określić w godzinach, bo to nie pracuję. To po prostu czysta zabawa. W niektórych tygodniach gram w sumie ok. 3 godzin. W innych tyle samo, tylko że dzieńami. Często w nocy, ponieważ wtedy wszyscy wrócili już ze szkoły lub pracy czy innych zajęć i serwery są pełne ludzi.

Luke Często mi się o uszy, że macie w klanie nowego członka - Fatality z nB. Niektórzy twierdzą, że jest on najlepszym graczem na świecie w walkach Ion1 - ja sam widziałem parę jego demek, jednak nie mogę tego potwierdzić, ponieważ z nim nie grałem (jeszcze :)). A więc spytam się ciebie - czy Ty miałeś okazję z nim walczyć? I jeśli tak - czy jest naprawdę aż tak dobry?

beam Osobiście jeszcze z nim nie grałem, ale wiem, że faktycznie jest bardzo dobry. Kiedy oglądasz jego demka, możesz zauważyć, że być może są lepsi snajperzy lub fighterzy. Ale on jest tylko człowiekiem. To, co powoduje, że wyróżnia się spośród innych, to fakt, że potrafi on kontrolować poszczególne plansze i "dokonywać" je. Bierze pod uwagę czas (respawny itp. - **Luke**) i korzysta z rezultatów tego, co robi.

Luke Czy grałeś kiedyś z polskim graczem lub chociaż widziałeś demo z polskimi walk? Jeśli tak, to co sądzisz o naszym poziomie?

beam Jeśli mam być szczery, to muszę przyznać, że nie oglądam zbyt wielu demek. A więc nie widziałem żadnego z polskich graczy. Jednak to nie ma znaczenia. Doświadczenie nauczyło mnie jednego... aby nie osądzać i nie wątpić w nikogo. Zawsze znajdaj się nowe, bezimiennie twarze, które pojawiają się znikąd i po prostu eksplodują umiejętnościami. Nieważne, czy jesteś Polakiem, Amerykaninem czy Kanadyjczykiem... Wszystko zależy od poświęconego czasu, doświadczenia, refleksu i mentalności.

Luke W jakie gry lubisz grać poza Quake'iem i jakie masz inne zainteresowania? Co lubisz robić w wolnym czasie (i nie mów mi "grać w Q3" :))?

beam Pogrywałem trochę w Diablo 2. A swego czasu także w Doom'a i Duke'a 3D. Jednak jeśli teraz mam w coś grać na swoim komputerze, to Quake 3 będzie zajmował mi 99% czasu grania, heh... Eee... zainteresowania... Hokej to mnóstwo zabawy. Ale to by było na tyle. Hokej, Quake 3, praca, sen, szkoła, przyjaciele. To moje życie (heh, podobne do mojego, tylko bez hokeja i pracy :). - **Luke** Tyle że nie w tej kolejności :).

Luke OK, thnx i tak dalej trzymaj :)
Dzięki za wywiad! I pamiętajcie, że tak: Kanadyjczycy mają mode-
my i nie: śnieg nie pada u nas 24 h na dobę 7 dni w tygodniu :).

Kawaii

Pokémon

w grudniowym
numerze
Kawaii

Pokémon

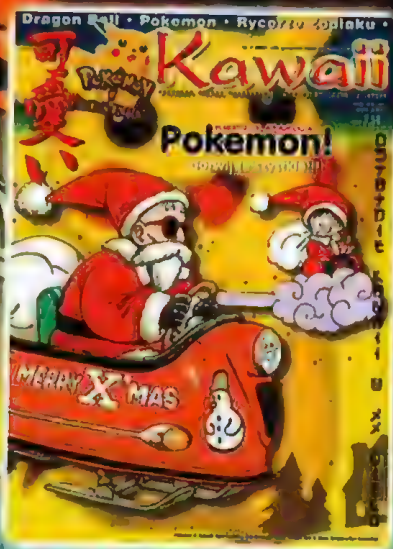
Dragon Ball Z

Rycerze Zodiaku

Blue Submarine No. 6

Cat Girl Nuku Nuku

Plastic Little



Już w sprzedaży

WWW.KAWAII.COM.PL

THE CORUSCANT GLOBE

W MŁCZĄCZYM DŹWIĘKU

Dlaczego Imperium?

- komentarze czytelników

Artykuły w poprzednich numerach CD-Action dotyczące Imperium wzbudziły kontrowersje wśród czytelników. Otrzymaliśmy wiele ciekawych wypowiedzi komentujących ten temat. Zdecydowaliśmy się zacytować niektóre z nich. Większość jest naturalnie zbyt obszerna, by przytaczać je w całości, dlatego publikujemy tu jedynie wybrane fragmenty. Na sąsiedniej stronie jednak znajdziecie wypowiedź, która z racji swej wyjątkowości trafiła na łamy bez skrótów. Jednocześnie zaznaczamy, że prezentujemy tu opinie czytelników i redakcja nie zawsze się z nimi zgadza.

moonwolf@poczta.onet.pl

Imperialnym zarzuca się przede wszystkim zło. Koronnym argumentem jest tutaj zniszczenie Alderaanu. Więc pytam, czy Alianci w II MW byli "tymi złymi" dlatego, że bombardowali miasta niemieckie i francuskie? Czy Amerykanie byli w tej wojnie zli, bo zniszczyli Hiroszimę i Nagasaki? Prorobieliancy zapominają, że w Trylogii SW ukazana jest WOJNA. Na dodatek jest ona ukazana jednostronnie (z punktu widzenia Rebeliantów). Pełni więc rolę podobną do wojennego filmu propagandowego. Zorady, intrygi... Przecież cały Sojusz Rebelii to jedna wielka intryga! Palpatine doszedł do władzy legalnie, dzięki Senatowi. Kiedy rozwiązał to siedlisko korupcji, niektórzy Senatorowie, niezadowoleni z faktu oderwania ich od koryta, zaczęli organizować przewrót. Byli to m.in. (i przede wszystkim) Mon Mothma i Bail Organa ze swoją córką Leia. Sprzyjanie niewolnictwu? Ależ Stara Republika też nie interesowała się niewolnictwem! Polecam EI. Na planecie Tatooine niewolnictwo kwitnie w najlepsze i nikogo to nie interesuje.

Jarek (aka Bulhakow)
jarek@nask.pl

Przeczytałem tekst niejakiego QuaSaRa i muszę powiedzieć, że nie do końca się zgadzam z autorem. Według mnie przyczyna takiej popularności ciemnej strony wynika wprost z bajkowego charakteru SW. Tak wyraźnie zaznaczono, kto jest zły, a kto dobry, że nie można tej ciemnej strony traktować poważnie. No, sami pomyślcie: czy tak przedstawione imperium nie może wzbudzać sympatii? Któż mógłby porównywać je do realnych "ciemnych mocy"? Hitler, Stalin i ich machina śmierci... Jak dużo mają naśladowców (może prócz co niektórych łysych młodzieńców)? Czy może w kinie, kto wyszedł z kina, TAKIMI właśnie wydali się "imperialiści"? Nie. To już my możemy urealnić zło ciemnej strony i wtedy się z nią nie zgodzić - albo możemy wyobrazić sobie nieco inne ich oblicze - też zgodne z filmem, ale i z sumieniem. Papierowość i nierealność (TO broń Boże nie jest zarzut!) sprawia, że tak chętnie wcielamy się w rolę imperium. Ja sam, przyznając się bez bicia, bardzo polubiłem postać Vadera, którego ubrałem w rolę podobną do roli Piłata u Bułhakowa.

worklebb@poczta.onet.pl

A propos dyskryminacji innych gatunków po stronie Imperium, to myślę, że po prośbu Władcy Imperium chce mieć pod ręką "ludzi" pewnych i sprawdzonych, przekonanych całkowicie o słuszności własnej sprawy. Nawet jeśli ktoś by się tam w sztabie imperial-

nej armii przełamał i wysłał do walki inne gatunki zamieszkujące galaktykę, to powinny raczej walczyć w pierwszej linii, jako oddziały "jedenorazowego użytku" (mięso armatnie), lub działać na zapleczu armii. Bądź co bądź, może jest to objaw ksenofobii?

Piotr Galle
gallegale@poczta.onet.pl

Innym tematem może być poruszona przez ciebie sprawa ubioru: zarówno w filmie, jak i na złotych. Czerni jest kolorem powagi, siły i... strachu. Każdy chce wyglądać na łwardziela w czarnym mundurze. Bo tak jest fajnie.

Stasiek
stasiek@poczta.onet.pl

Rebelianci zarzucają nam posługiwanie się wysokimi stopniami, przyznanymi za nic, i tu niestety racji nie mają, ołóż, np. Thrawnowi "Olśniewające sukcesy na Zewnętrznych Terytoriach" przyniosły najpierw tytuł lordowski, a później biały mundur wielkiego admirała, a jak to jest u Rebeliantów? Han Solo w przerwie między NH a ESB staje się generałem, Lando Carlissian również otrzymuje tytuł generalski nie wiadomo za co, a wieślniakowi, który w momencie ataku spanikował i wystrzelił pociski z zamkniętymi oczami, nie czekając na obliczenia komputera, przyznaje się dowództwo eskadry... to prawie tak, jakby rekrutowi po pierwszych ćwiczeniach dali dowództwo pułku pancernego. Zresztą co do wyszkolenia kadry Imperium, najlepiej widać to w Mrocznym Przypiływie Stackpole'a, gdzie Nową Republikę ratuje przed zagładą grupa operacyjna Imperium dowodzona przez admirała Pellaeona (bitwa pod Garqi i Ithor). Innym argumentem często używanym przez Rebeliantów jest Alderaan. Ale czyż Vader nie stracił ręki po utracie Gwiazdy Śmierci? Podejrzewam, że gdyby Tarkin przeżył atak, zostałby ukarany przez Palpatine'a za błąd, jakim była zagłada planety. Z drugiej strony mamy zniszczenie przez Rebeliantów drugiej DS, gdzie było więcej pracowników cywilnych, którzy chcieli zarobić na życie, czy też eksterminacja Caridy, za którą Kyp Durrone nie został nawet skarcony.

worklebb@poczta.onet.pl

Bardzo poruszył mnie tekst zamieszczony w CDA. Nie spodobało mi się jednak stwierdzenie, że Imperium jest złe, a Sojusz dobry. Otóż po przeczytaniu parunastu książek o SW stwierdziłem, że Imperium jest... dobre, a Sojusz lepszy (dobrze słyszycie). Po prostu uważam, że utrzymanie społeczeństwa w spokoju wymaga odpowiednich środków. Polityka zastraszania i rządy silnej ręki pozwalają Imperium sprawować władzę. Tak więc cel uświęca środki. Gdyby Sojusz doszedł do władzy, po pewnym czasie stałby się taki sam. Nikt nie jest w stanie utrzymać władzy bez tyranii. Nie wiem jednak, co pociąga mnie w Imperium. Może to, iż wydają się oni wyrafinowanymi zabójcami? A może to imperialny sprzęt tak mi się podoba?

Jeśli macie uwagi do autorów, podajemy ich adresy mailowe. Jeśli też chcecie podzielić się z nami swoimi opiniami, zapraszamy do pisania na adres: tcg@cdaction.com.pl.

Trzecia strona medalu?

Ostatnio w TCG ukazały się dwa teksty - Todbringera i QuaSaara - które na tę samą sprawę - rządów w galaktyce - patrzyły z dwóch krańcowo różnych stron.

Co ciekawe - obaj autorzy mieli rację, ale tylko częściowo. Tu pojawia się słynna kwestia Pewnego Punktu Widzenia. Nie jestem bezstronnym obserwatorem, gdyż w niektórych punktach przyznaję rację Imperium, w innych Nowej Republice, ale na pewno jestem obserwatorem niezależnym, gdyż nie należę ani do jednego, ani do drugiego. Dlatego postanowiłam wyrazić swoje własne i (co podkreślam) subiektywne zdanie.



Według Autora popierającego Imperium, u steru władzy NR stoją skorpumpowani, pamiętający czasy Starej Republiki politycy. Kto? Łatwo jest rzucać oskarżenia, nie podając konkretnych nazwisk. Może Mon Mothma? Nie wiem, w czym objawia się jej korupcja, skoro nie pragnie ona zatrzymać władzy dla siebie i rzeka się dobrowolnie funkcji przewodniczącej. Może Leia? Przecież za Starej Republiki nie było jej nawet na świecie! Gamm Bel Iblis? Toż to postać szanowana nawet w najwyższych kręgach imperialnych, nie przewodząca zresztą NR, ale dowodząca jej wojskami. Szanowny Todbringrze, jak słusznie zauważyłeś - istnieją wyjątki, ale to te wyjątki dopuszczają się korupcji. Kolejna sprawa - czy Palpatine przejął władzę legalnie? Z rąk polityków przejął on funkcję kanclerza, nie Imperatora. Stanowisko o określonych prawach i obowiązkach, kontrolowane przez Senat. Moim zdaniem przekroczył swoje kompetencje, ogłaszając się Imperatorem. Kwestia wolności to również kwestia wolnego wyboru. Nowa Republika ten wybór pozostawia - każda planeta bądź układ może w dowolnej chwili wystąpić z Sojuszu. Czy taki sam układ proponuje Imperium? Racjonalny podział? Z definicją Autora chyba nie zgodziłby się Mon Calamari, Wookie czy choćby Noghrri. W pozostałych akapitach podpisuję się pod zdaniem Autora obiema rękami.

Teraz czas na artykuł QuaSaara. Czy Imperium jest wiarygodne? Przykład zerwanego Sojuszu? Każdy wymieni Bakurę, ale czy ktoś potrafi wymienić inny? Czy są ich setki, a może tysiące? Nie, moi państwo, jedno wydarzenie nie czyni reguły.

Stwierdzenie, że Rebelia jest dobra, a Imperium złe, i że nie ma odcieni szarości, jest jak najbardziej błędne. Pomiędzy dwoma biegunami czerni i bieli, które także nie są tak wyraźnie zaznaczone, istnieje całe spektrum barw. Przykłady? Proszę bardzo: "najbielszy" z bohaterów Sojuszu - Luke Skywalker. Czyż nie przymierzał się do wstąpienia do Akademii Imperialnej? A przecież nawet na Tatooine musiały docierać wieści o Sojuszu. Przyszły Mistrz Jedi wybrał jednak Imperium. Do Rebelii zachęcili go nie tyle wspaniałe hasła i idee, ile uroda księżniczki.

QuaSaara irytują słupnie oficerskie fanów Imperium. Czyż faktycznie otrzymują je za nic? Znamy mi osoby w służbach Imperium ciężko pracowały na swoje osiągnięcia, a i teraz nie mają nieograniczonej władzy, ale wykonują rozkazy swych przełożonych. A Nowa Republika? Czyż nie rozdaje wysokich stopni za małe osiągnięcia? I to od razu są naprawdę wysokie stanowiska. Lando generałem - w uznaniu jakichś tam manewrów z przeszłości. Luke komandorem za jedną akcję bojową. Han - przemysłnik, w krótkim czasie po przystąpieniu do Sojuszu także staje się generałem. Inni pracują na to przez długie lata, a oni? Dokończono techniki imperialnej? Oczywiście! Odie Gwiazdy Śmierci nie miały żadnych błędów technicznych, a wszystkie myśliwce TIE bez problemów zestrzeliwały o wiele gorsze pod względem technicznym X-Wingi. Dys-

cyplina w Imperium faktycznie jest surowa, ale dzięki temu żołnierze doskonale wiedzą, co robić w chwilach zagrożenia, potrafią błyskawicznie się zmobilizować i stanąć do walki.

U rebeliantów, jak sam Aulor zauważył, postępuje się nieregularnie (wiem, że czepiam się słówek). Dowódcy może i zdobywają w ten sposób zaufanie, ale tracą szacunek i posłuszeństwo żołnierzy. A przecież można inaczej. Wielki Admiral Thrawn potrafił zdobyć zaufanie, szacunek i posłuszeństwo żołnierzy, nie bratając się z nimi, ale dbając o ich bezpieczeństwo i nie poświęcając ich życia bez powodu. Tak samo admirał Pellaeon i część innych oficerów. Oczywiście, istnieją wyjątki. Niektórzy dowódcy Imperium całkowicie nie dbali o swoją armię, a w NR Bel Iblis cieszył się oddaniem żołnierzy, ale to przypadki sporadyczne. Niedopuszczanie do służby kobiet i istot innej rasy... No tak, to zawsze jest wywekane przez przeciwników Imperium. A podany już przez Artysa (pożdrawiam) Thrawn? A Bewel Lemelisk czy Qwi Xux - ta dwójka naukowców nie należała do rasy ludzkiej, tak

jak i wielu innych, niedyskryminowanych członków Imperium. Jeżeli chodzi o kobiety, Daala nie jest tu zbyt mocnym przykładem, gdyż sama stwierdzała, że była dyskryminowana. Ale są jeszcze Qwi Xux, Gaeriel Captison, Ysanna Isard, Leonia Tavra czy choćby Mara Jade. Wszystkie one miały w Imperium wysoką pozycję i stanowiska, ich rozkazy były wykonywane, a o dyskryminacji nikt nawet nie pomyślał.

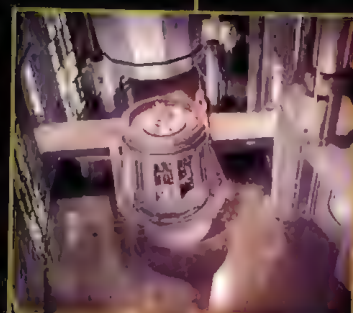
Czy członków i zwolenników Imperium wciąga Ciemna Strona? Nie. Błędem jest utożsamianie Imperium z Sithami. To, że Imperator i Vader należeli do zakonu, nie jest potwierdzeniem ich związku. Ciemna Strona wciąga także zdecydowanych przeciwników Imperium. Warto tu wspomnieć chociażby o Kypie Durronie, prowadzącym pod wpływem Ciemnej Strony swoją krucjatę przeciwko Imperium, czy o Luke'u, który nawet będąc pod wpływem Imperatora sabotował Imperium. A Mara Jade? Służyła Imperium, ale nigdzie nie znajdziesz wzmianki o jej wstąpieniu na mroczną ścieżkę. Ciemna Strona to nie Imperium, i na odwrót. To, że wstępujesz do Imperium, nie oznacza, że stajesz się Sithem, tak jak dołączenie do NR nie oznacza przynależności do Zakonu Jedi. Podsumowując - ani Rebelia nie była tak krystalicznie biała, ani Imperium tak czarne, jak się mówi. Okazuje się, że medal może mieć także trzecią stronę, a prawda zawsze leży gdzieś pośrodku. Sądzę, że wkrótce odezwą się głosy sprzeciwu, i zachęcam do korespondencji ze mną.

Pozdrawiam wszystkich fanów SW, a szczególnie gorąco Todbringera i QuaSaara.

Joanna Kucharska "Gaeriela"
gaeriela@hotmail.com

Od redakcji. Po artykułach na temat Imperium otrzymaliśmy kilka ciekawych odpowiedzi. Ponieważ cenimy sobie głosy czytelników, postanowiliśmy jedną z nich opublikować. Jest ona o tyle ciekawa, że przedstawia poglądy osoby bezstronnej. Głosy do dyskusji prosimy przysyłać pod adresem kącika The Coruscant Globe - tcg@edaction.com.pl

Gaeriela





Przemyslenia

CZEGO NIE KUPOWAĆ POD CHOINKĘ?

The dark side of computer games

Nieważne, jak mówią, byleby mówili - ta maksyma przewodziła już wiele razy producentom przeróżnych gier. Celowo dodawano do nich (gier, nie maksym) elementy brutalne, mające szokować odbiorcę i wywołać burzę w prasie. I, niestety, wiele razy się to już udało...

Q'n'ik

Zacznę swój przegląd od (chyba) prekursora - gry, w której agresja była celem samym w sobie - mam na myśli Carmageddon. Do dziś pozostaje ona wśród graczy (i innych grup społecznych nie, o czym później) synonimem "bezinteresownej" jatki. Tam za zabijanie dostawało się punkty - im efektywniej ktoś zginął pod kołami, tym lepiej.

Gra jest zrobiona bardzo profesjonalnie - ładna grafika, szybka akcja, dobry realizm jazdy - te czynniki już same w sobie czyniłyby z niej znakomitą samochodówkę. Ale widać autorom to nie wystarczało, gdyż dodali do swojej gry wyraźnie zarysowany element przemocy. Tak więc siadamy za kółkiem, u góry widzimy kierowcę, czyli siebie, n'ejakiego Maxa Damage'a. Między tego osobnika zmienia się w zależności od sytuacji (a tak poza tym to po prostu zwykły awik). Oczywiście, gdy przejeżdżymy na przejściu dla pieszych staruszkę (która z racji tego, że porusza się o kulach, nie zdążyła uciec), na twarzy naszego "bohatera" pojawia się szatański uśmiech. W grze został zaimplementowany bardzo dobry system combosów - czyli liczby trafień pod rząd. Tak więc, gdy wjeżdżamy na boisko piłkarskie, bardzo wskazane jest przejechanie na ręcznym ze trzech piłkarzy naraz, będąc jednocześnie w poślizgu kontrolowanym - punkty wtedy zdecydowanie idą w górę.

Gra, jak już wspominałem, jest zrobiona naprawdę solidnie - dużo różnorodnych lokacji, power-upów, znakomite secret place'y... No właśnie - ma ona jedną wadę - bardzo duży potencjał został zmarnowany przez chęć szokowania. Autorzy wykazali się naprawdę dobrą znajomością praw rządzących komputerem, skoro zmusili moją ówczesną maszynę (P133, 16 RAM) do wysw'etlenia grafiki tej klasy, ale przepadli, gdyż byli tchórzami - nie odważyli się wydać jej jako "zwykłej" samochodówki. Po prostu tanim kosztem zapewnili jej na starcie darmową reklamę. Gra miała sequel, już z wektorową grafiką (poprzednia była oparta głównie na sprite'ach), który nie powtórzył sukcesu poprzedniczki, głównie ze względu na interwencję niektórych krajów (Niemcy, Francja). Swoje zrobił też zakaz sprzedawania wersji nieocenzurowanej. Tak więc autorzy, nie chcąc tracić chłonnych rynków, zamienili ludzi na zombiaki i dali im zieloną krew. Oczywiście gra stała się czymś zupełnie innym, więc "troskliwi" developery, kierując się na pewno tylko społecznymi popudkami, zamieścili na inecie patche zmieniające z powrotem cięcia cenzury. Hipokryzja na całego, ale prawnie są w porządku.

Teraz wrócę do jeszcze odleglejszej przeszłości, do (nie)słynnej Phantasmagorii. Należy ona do gier, które bardzo się cieszyły z pojemności kompaktów i zajmowały ich kilka. A co na nich było? Oczywiście - interaktywny film. Tyle, że nieco odchylony od normy. Był to klasyczny horror, ze sporymi elementami brutalnego seksu et cetera. Tu się nie będę rozpisywał, gdyż z grą miałem niewiele kontaktu, zajmę się bardziej warstwą społeczną. Oczywiście na pudełku był wspinały napis "od lat 18". Ale - pokażcie mi dzisiaj sprzedawcę, który by tak zakaz potraktował serio. Taka już jest społeczna opinia - dzieciom nie można wypić piwa, ale grać w gry jak najbardziej - przecież dla nich są one przeznaczone. Paradoks? Wcale nie! Przecież autorzy, dodając bardzo pikantne

elementy do swoich produkcji, raczej nie myśleli o odbiorcy wyrobionym - ale o chłopcach w wieku, w którym kupuje się Playboya, latarkę i przegląda go pod koldrą. Tani chwyt, ale bardzo skuteczny. Patrz pewna polska produkcja, której tytułu nie wspomnę, bo nie warto go przypominać.



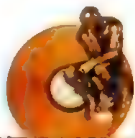
Wracając do klasycznie pojmowanej brutalności, na tapetę niech wejdzie Postal - zero myślenia, zabijanie wszystkiego, co się rusza. Co prawda, nie dostawało się za to punktów, ale jakaż to była "satisfakcja"! Grafika w tej grze, w przeciwieństwie do Carmageddon, prezentowała się o wiele gorzej - ot, rzut izometryczny, człowiek złożony z kilku pikseli i statyczne lokacje. O dziwo, gra miała ogromne wymagania sprzętowe, potrafiła zawracać na P166MMX (co, zważywszy na jakość grafik, nie było uzasadnione)! Chyba do historii przeszedł etap, w którym całe miasteczko gromadzi się, aby wysłuchać orkiestry symfonicznej... Właściwie gra wzbudziła tyko zainteresowanie na niedługi czas. N'e miała aż takiej jakości, aby mogła wywołać prawdziwą burzę. Jest mimo to jeden czynnik, dla którego warto ją zapamiętać - profesjonalna oprawa dźwiękowa. I nie mam tu na myśli tych dobrze wykonanych, ale mało oryginalnych jęków, ale świetną muzykę, która nadawałaby się do jakiejś porządnej gry z gatunku "dreszczowiec". Niestety - efekt ten jest psuty przez samą grę - ta nie poza bezmyślną i nużącą jatką nie oferuje.

Kolejnym czołowym przykładem na rękę Szatana w tworzeniu gier jest GTA. Jednak tej gry potępić nie jestem w stanie - z jednego powodu: jest całkowicie ewenementem! Nie wyobrażam sobie drugiej gry z tak paskudną grafiką, marnym dźwiękiem (n'e piszę tu o muzyce) i prostactwem rozgrywki, która by potrafiła zdobyć tylu fanów. Właściwie nie powinna się ona znaleźć w tej kompilacji, gdyż można ją tylko porównać do starych RPG tekstowych - tu nie ma żadnej dosłowności - wszystko jest budowane przez napisy. I nie dlatego, że autorzy tego chcieli, ale dlatego, że nie mieli odpowiedniego engine'a graficznego...

Dotychczas pisałem tylko o grach starych - teraz zajmę się pomysłem chyba najbardziej poronionym, Natural Fawn Killers: Santas gone postal. Pokrótkę przybliżę wam tę grę. Jest to niemal klasyczne FPP, z czterema rodzajami broni, nieciekawą, choć mającą swój urok grafiką i stosunkowo niewielkimi wymaganiami sprzętowymi. W grze wcielamy się w postać świętego go M'koła, a. I o tym najmniej nie roznosimy prezentów. Otóż pocziwy Santa się zdenerwował i zabija wszystko, co mu staje na drodze - począwszy od króliczków, na dinozaurach kończąc. Nasi przeciwnicy są oczywiście bezbronni (z drobnymi wyjątkami) - wyglądają tak, jakby wyszli spod ręki rysownika Disneya. Wiecie już więc, jak wygląda rozrywka - chodźcie ze strzelbą i wyrzynacie wszystko, co się da. Biblijna rzeź niewiniątek się kłania... Gra jest sadystyczna w klasyczny sposób - jeśli na przykład odstrzelimy zajączkowi głowę, będziemy mieli dwa razy więcej krwi... A właśnie - celem każdego etapu jest napełnienie pojemnika krwią zwierzątek w oznaczonym z góry czasie. Tak więc nie ma mowy o pokojowej grze - taka możliwość nawet teoretycznie nie istnieje (a nawet w Carmageddonie można się koncentrować tylko na wyścigu, starając się nikogo nie potracić - z tym, że aby zakończyć wyścig z czystym kontem, trzeba być prawdziwym mistrzem kierownicy...). A co do jakości technicznej... Jak już wspominałem, grafika nie jest zachwycająca, choć jeden element mi się spodobał. A mianowicie możliwość destrukcji otoczenia. Tak więc można, gdy się ma odpowiednią broń, zmienić poważnie kształt planszy. Ale to niestety jedyna zaleta tej gry, która notabene jest dozwolona od lat 15. Jest w niej jeszcze jedna warta wzmianki rzecz: autorzy już w demonstracyjnej wersji zamieścili piki do pełnej, które można odblokować odpowiednim kodem. Co to oznacza? Tak zwykli postępować producenci shareware'u - po prostu, nawet oni nie mają złudzeń co do jakości swojej gry.

I na tym zakończę mój króciutki przegląd. Pewnie wielu czytelników będzie zdziwionych, czemu opuszczałem kilka tytułów, które są czasem nawet brutalniejsze od wyżej wymienionych, a zabójstwa przedstawiają o wiele bardziej naturalistycznie. Otóż celem moim n'e jest potępienie wsze kiej agresji w grach - to by oznaczało cenzurę. Ja po prostu występuję przeciwko produkcjom, których celem było TYLKO bezmyślna siekająca. Nie mam nic (no, prawie nic) przeciwko agresji, o ile nie jest ona celem samym w sobie. Tak więc pominąłem tu kilka skandalizujących gier, jak np. Kingpin, gdyż poza jatką mają one również jakąś fabułę...

A tak przy okazji, kończąc, jedna ciekawa rzecz: cały chór ludzi, którzy gry komputerowe uznają za dzieła Szatana, a wcale nie podają wyżej wymienionych przede mnie gier jako przykładów na swoje teorie. Najczęściej przywołują natomiast, jako czołowy przykład gry psującej umysł młodych ludzi, Doom. No comment, dodam tylko, że pozytywnym przykładem zawsze jest Cywilizacja. Czasem mam wrażenie, że świat niekiedy w miejscu stoi.



Przemyślenia

“MUZYKA WSZYSTKA”

Jedną z cech ludzkich prowadzących do stagnacji całego gatunku jest adaptacja i przyzwyczajenie. To niedobrze. Dzięki nim jednak, a właściwie dzięki nieuleganiu im cywilizacja turla się do przodu. Gdy większość jest zadowolona, pojawiają się jednostki o wręcz przeciwnym stosunku do świata, głodne wiedzy, niespokojne twórczo, ambitne i niezaspokojone.

EuGeniusz Dębski

To znaczy: gdyby ludzie przywykli do studni i opróżniania nocników na ulicę, nic by się w tym temacie nie zmieniło do dziś. To ci, co nie lubili moczyć butów w... no, moczyć butów, wynaleźli WC i wodociągi.

No więc jest tak - jedni by chcieli (a jest ich legion i większość) dać już sobie spokój, i zażywać dóbr cywilizacji, no bo komu potrzebne jest więcej niż czterysta kanałów w TV? Przecież samo przeszkącanie ich zajmie siedem minut, jeśli na każdy kanał stracimy jedną sekundę. To ta inerta większość udzkości.

Druga część, a tych jest znacznie mniej, chciałaby jednak przeć do przodu, zmieniać, skręcać, wynajdować. Dzięki nim nie musimy biegać do telewizorów, tylko "na programy pilotamy pstrykamy".

Najistotniejsze są dla rodzaju ludzkiego zmiany jakościowe, do których rzadko, bo rzadko, ale docodzi. Przejść od liczydła do cyfrometru (o ile taki przyrząd istniał) to zmiana jakościowa. Od Drugiej Maszyny Różnicowej Charlesa Babbage do Eniaca - chyba też. Natomiast potem to już tylko zmiany ilościowe. Co z tego, że mój domowy, słaby już i służący tylko do pisania i obsługi poczty pecet jest pewnie nieznacznie lepszy od owego lampowego molocha, na pewno lepszy od tych, co pomagały wyprowadzać na orbitę pierwsze obiekty sztuczne i osadzać ludzi na Księżycu. Zmiany są już tylko kosmetyczne - od hektarów lamp do milimetrów obwodu, od kilometrów kabli do centymetrów płyt i tak dalej. Tak samo oceniam przejścia do Pentium 5, 6 i 10. Zresztą same te przejścia oznaczają, że możliwości komputerów w tej postaci, jaką znamy, zatchną się. Zadyszka. Spazm.

Przed pierwszym trwałym nośnikiem dźwiękowym koncert czy operetkę można było zapisać tylko w postaci nutek na papierze (a e to tylko zapis linii melodycznej) lub (jeśli się chciało zapisać też wrażenia estetyczne) w pamięci własnej, zawodowej, ludzkiej. Co gorsza, pamięć pamięcią, ale odtwarzanie?! Nikt mi nie powie, że sto lat temu wszyscy chadżający na koncerty dysponowali świetnymi głosami i potrafili przynajmniej przyzwyciężenie przekazać układ melodyczny utworu, już nie wspomnę o wrażeniach: "Posłuchajcie, zaśpiewam wam to, co wczoraj słyszałam. Ona była genialna w tej roli!", i potem co? Jak przekazać tę genialność?

Tym bardziej nie widzę możliwości przekazania przez wiotką kobietę partii basów, a jak miał baryton oddać koloraturę mezzosopranistki? Niemożliwe, nawet jeśli przyjmujemy, że powszechne wykształcenie muzyczne stało wówczas na wyższym poziomie, a panienki pobierały lekcje muzyki gremia nie i potrafiły coś wystukać na rozstrojonych klawiszach - chociażby nieśmiertelne "koletki", które i ja wystukam, dać mi tylko klawiaturę i cztery dni czasu.

Cóż zatem - istniała potrzeba zapisu dźwięku i żył ci nieustabilni, niepokojeni z nieznośnym obowiązkiem słuchania teściowej - mifośniczek Wagnera i jej amatorskich przekazów nieśmiertelnych nut. I wynik ich działania -

skok od pamięci ludzkiej do wafka woskowego był skokiem na pewno jakościowym, zwłaszcza, jak wspomnieliśmy wyżej, w warstwie reprodukcji dźwięku. Ale potem? Od wafka przez płyty aż do DVD i nie wiadomo czego jeszcze - ilościowy.

Owszem, każdy krok był znaczący - płyty się nie topiły jak wafki i nie groziło, że wylizają je pies, powodując utratę rowków, a znaczy i zapisu. Ale te płyty, chyba szklane, tłukły się. No to wymyślono futerały, ale i tak się tłukły. Wymyślono zatem płyty bakelitowe, a potem z

Potrzebny jest jakościowo inny, nowy nośnik. Taki, na którym tytułowa musica omnia zmieści się bez trudu i w takiej postaci, która nie utrudni, ale ułatwi odsłuch. Potrzebny jest nośnik, pardon - potrzebny mnie jest taki nośnik - na którym zmieści się wszystko, co ludzka fantazja muzyczna wygenerowała. Wszystko. W wersjach i wariantach.

Czyli mam ochotę na taxie a nie inne wykonanie takiej a nie innej sonaty - proszę barozo. Chcę usłyszeć wszystkie chronologicznie wykonania "Yesterday" - nie ma sprawy. Chcę się napawać ariami basu A. Hiońskiego - co za problem?

Po prostu - archiwum totalne. Uzupełniane na bieżąco, to wiadomo, nieskończone pojemnościowo, małe (koniecznie przenośne, koniecznie - żebym mógł zabrać do samochodu, na spływ kajakowy, na grzyby i do wanny), malutkie. Najlepiej - płytka dwa na dwa centymetry. Albo pręcik - 30 x 5 mm. Albo kulka o 0,5 cm, no - 1 cm - niech będzie. Nawet może wygodniej, nie będzie wypadała z palców.

Czy to będzie zmiana jakościowa? No, chyba tak. W końcu nie chodzi tylko o miniaturyzację urządzenia i tylko zagęszczenie zapisu, ale o niezwykle i nie do oszacowania jeszcze zagęszczenie zapisu. Do tego sprawność urządzenia - wybór, odtwarzanie (najwyższej, rzecz jasna, jakości), komfort obsługi. W końcu nie wyobrażam sobie, żebym musiał wystukiwać na jakiejś klawiaturze tytuły, nazwiska, daty. Tylko głosowo, tylko.

Czy to jest głupie żądanie? Może. Czy bez tego ludzkość się zawali? Nie. Ale gdyby pójść w tym kierunku, to przecież poza muzyką jest wiele rzeczy, które chciałoby się mieć w jednym, nie dwa w jednym, tylko wszystko w jednym. Zgadza się, żeby na "drugiej stronie" owego hipernośnika zmieściły się wszystkie filmy fabularne. Albo i dokumentalne na dodatek.

Zgadza się też, że nie musi to być moja własna SI, niech to będzie tylko spinacz, który złączy mnie z globalnym, centralnym, ponadpaństwowym i ponadkontynentalnym mózgiem, który umożliwi słuchanie wszystkiego, czytanie wszystkiego, oglądanie wszystkiego. Czy to będzie skok jakościowy?

Pewnie tak. I tego chcę. Choć zdaję sobie sprawę, że tegoroczny Mikołaj jeszcze mi tej zabawki nie przyniesie. Pewnie i pod choinkę nie dostanę. Ale za jakiś czas - tak.

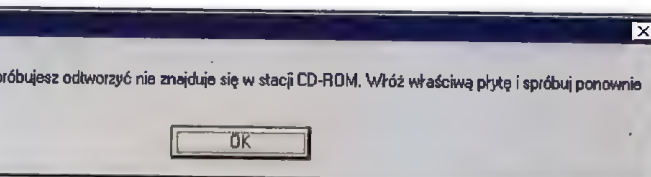
Będzie fajnie.

Pod warunkiem, że będzie działało. Sprawnie i bezawaryjnie.

Że się nie będzie zaci...

Że się nie będzie zaci...

Że się nie...



tworzywa sztucznego - giętkie, cieńsze i nietłukące (jak pamiętam - tłukące, tłukące, ale trzeba było mocniej uderzyć). Najpierw płyty zasuwały jak tokarki, z prędkością 78 obrotów na minutę. Potem 45 - oszczędność miejsca, pojawiła się dodatkowa powierzchnia i można już było zmieścić dwa utwory na płycie. Potem się przeszło na płyty długogrające - 33 1/3. Przez jakiś czas adaptery miały nawet wajchy do zmiany biegów i można było sobie poszaleć puszczając muzyczkę na przyspieszonych obrotach. Tak dowiedziałem się, jak powstały głosy wiewióreczek Disneya.

Potem lata siedemdziesiąte i ważny wynalazek Philipsa - CD. I kolejne kroczki. O prędkościach i gabarytach płyt można by długo. Ale - powtarzam - ciągle są to zmiany ilościowe. Polepsza się serwis i nic więcej.

Mnie się marzy zmiana jakościowa, ale ta pewnie będzie możliwa po zmianie jakościowej w komputerach w ogóle, a ta - tak mi wygląda - dokona się dopiero z chwilą powstania bezapelacyjnej Sztucznej Inteligencji. Przyspieszanie zegarów w procesorach, prędkości i pojemności dysków, podnoszenie prędkości, pojemności i wygodę zapisu nośników - wszystko to tylko kosmetyka. Choć istotna i zamierzam z niej korzystać.

Ale w dziedzinie muzyki jestem chimeryczny. Przez kilka miesięcy chodzi za mną nostalgiczny rock and roll, jakiś Bill Haley, jakieś gitarowe zespoły typu Shadows, jakieś piana i elektryczne gitary, dość prosto szarpane, a potem nagłe przypominam sobie, że kiedyś podobali mi się bardziej, tacy jak Okudźawa czy Wysocki, i piosenki Stachury, że nigdy nie przestałem lubić piosenek Starszych Panów. A do tego i Beatlesi, i CCR, i Led Zepelini, i Czajkowski, i "Marsz triumfalny" z "Aidy", i "Bolero" Ravela, i jakieś pojedyncze kawałki tego i z tamtego...

Nie jestem w stanie skompletować sobie tego wszystkiego, co bym chciał mieć. A jeśli nawet moje zbiory rosną, to albo akurat ktoś pożyczyl płytę, na którą mnie sparto w danym momencie, albo nie mogę sobie przypomnieć, gdzie ona jest, albo nie chce mi się wstać od biurka... Totalne niezadowolenie i rytacja.

Pomocna dłoń

Nadal na 1 stronie (ale tylko przejściowo). Całość PD znajdziecie na naszym CD (razem z zaległym numerem z poprzedniego miesiąca). Przypominam tylko, że anonse wysyłane e-mailami należy adresować: pd@silvershark.com.pl. Anonse wysyłane na inne adresy redakcji NIE BĘDĄ PUBLIKOWANE. (Można je też wysyłać na kartkach pocztowych - patrz regulamin PD lub FAQ - na CD).

FORUM

• Najgorszy :) mag internetowy pod adresem: www.kjubol.obywatel.pl

• Pomogę wszystkim mającym problem z grami: Jagged Alliance 2, The Sims. Mój mail: czarny@tenbit.pl

• Zapraszam wszystkich na stronę <http://www.bajo.hg.pl/> Znajdziesz tutaj m.in. kontakty, chat, linki, giełda (kupię, sprzedam, zamienię), gry komputerowe, humor, felietony i teksty i nie tylko. Strona szybko się rozwija i poszukuje redaktorów. Więcej szczegółów na stronie i pod adresem e-mail: blanco@poland.com

• Fani dobrej muzyki na stronę <http://www.strony.wp.pl/wp/bush1/> Wypełnijcie ankietę i dopiszcie się do księgi gości. Gavin

• Zapraszam wszystkich do darmowej prenumeraty Computer Mag. Znajdziecie tam newsy, opisy sprzętu i oprogramowania, a także wiele przydatnych rzeczy. Wystarczy wysłać tylko pusty e-mail na adres ysserian@g02.pl

• Potrzebuję redaktorów do strony o grach FPP, która znajduje się pod adresem www.fpp.pyriand.pl/, wszystko już jest, tylko brakuje mi ludzi, którzy by trochę tekstów i newsów pisali, pytania ślijcie na adres frager@pyriand.pl lub telefonicznie (062) 7210842.

• Poszukujemy osób chętnych do prowadzenia kącików zainteresowań w ramach nowego maga Internetowego - WEBmagi, a także grafików 2D i 3D i tekstarzy. Nie pogardzimy żadną pomocą. Napiszcie na adres web_mag@poczta.onet.pl.

• Nawładź kontakt z każdym fanem zespołu Panteira. Anzelmo66 anzelmo66@poczta.onet.pl

• Zapraszam wszystkich na moją stronę: <http://republika.pl/yeslik/> Jest to strona poświęcona sportowi i nie tylko, ma nawet własny chat! Zapraszamy!!!!

• Centrum Łowcy Cieni, czyli strona poświęcona grze Gabriel Knight 3 rozkręca się coraz bardziej. Mamy już pokaźną ilość materiałów. Zapraszam wszystkich fanów GK3 do jej odwiedzenia: <http://www.gk3.prv.pl>

• Chciałbym wszystkich graczy zaprosić na moją stronę poświęconą tipsom do gier. Znajdziecie na niej setki tipsów do gier komputerowych i nie tylko. Niedawno powstał kącik solucji, gdzie możecie znaleźć opisy do gier. Poszukuję osób chcących umieścić na tej stronie swoje tipsy bądź porady do gier. Jej adres: http://free.of.pl/tipsy_kerimka

• Zapraszam wszystkich na stronę poświęconą aktorze Natalie Portman <http://www.strony.wp.pl/wp/natalieportman/index.html.html> Mój adres e-mail: natalieportman@poczta.pl

• Właśnie powstała nowa strona internetowa. Ma ona adres: www.fajnyhumor.hg.pl. Dotyczy ona humoru, znajdziecie tu: humor, śmieszne obrazki, komunikaty (już niedługo), staram się o filmiki, które mogłyby mi pomóc i nadesłać e-mailem. Strona się dopiero rozwija, ale to szczegóły! Zapraszamy! Mój e-mail: pawelmd@poczta.onet.pl

• Hey, zajrzyjcie na fajny (moim zdaniem) serwis o grach i nie tylko: www.wtr.hg.pl/ Znajdziecie na

niej: recenzje, różne teksty, klub anti lame, pliczki, mapy, skiny, pluginy, teksty o irc itp. Wpisz się do księgi gości i zajrzyj na ch@t. Można mnie tam spotkać pod ksywą mckrak codziennie po 22. Piszcie także listy na listy@kki.net.pl. Szukam także redaktorów do serwisu.

• Powstała nowa strona "Polski&Matma". Zwiera materiały naukowe obejmujące j. polski i matematykę. WWW.REPUBLIKA.PL/DIBO4/

• Zapraszam wszystkich na najlepszą w Polsce :) stronę o KoRnie: http://www.korn_site.of.pl Łukasz Kania

• Zapraszam do odwiedzenia mojej strony <http://strony.wp.pl/wp/ozarabianiu/> Na stronie informacja, jak w prosty sposób zarobić w Internecie!

• Zapraszam wszystkich do nowo powstałego serwisu o DOBREJ muzyce. Na stronie oprócz informacji na temat Nirvany, The DOORS, Jimiego Hendrixa itp. znajdziesz także obszernie informacje na temat największych subkultur młodzieżowych w Polsce. Nie zapomnij włączyć się na stronę www.dzdzownica.prv.pl ZAPRASZAM!

• Zapraszamy na fany serwisu CHEATER. Znajdziecie tu dużo: kodów do starych i nowych gier, solucji, trenerów, lat do gier oraz nieustający konkurs na grę miesiąca - www.cheater.ko.pl

• Zapraszamy do odwiedzenia serwisu ODLOTOWE TEKSTY (www.odlotowe-teksty.prv.pl), na którym znajdziecie dużo zwirowanych tekstów, m.in. trochę o Winzgrozie, dowcipy, zagadki, z murów, morskie opowieści, mrużanki oraz wszystkie Magiczne Przygody Kubusia Puchatka.

• Jeżeli interesują Cię tylko gry, a szczyt Twoich umiejętności w Windowsie to zainstalowanie gier, to nie odwiedzaj mojego serwisu. Jeżeli jest inaczej, zapraszam: www.programowanie.of.pl - serwis dla programistów (także dla tych, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z programowaniem). Na stronie znajdziesz kursy programowania w najpopularniejszych językach (C++, Delphi, Visual Basic), FAQ-i, porady, kody źródłowe, programy, artykuły i wiele innych. Zapraszam. Adam Boduch adam@poland.com

• 1. Kiedyś miałem kontakt :)), tzn. nie pamiętam ani ksywki, ani nic. Jeśli to czytasz, odezwij się, kiedyś mieliśmy robić grę, managera piłki nożnej :) odezwij się. Do głowy'ego (MARCIN) zgubiłem adres odezwij się.....!!!!!!

2. Zagraj na mojej pejdze <http://strony.wp.pl/wp/mikubicki/> (programowanie, teksty, poradnik webmastera, humor, jak wkurzyć lamera. Michał Kubicki (MADMK-8) mikubicki@poczta.onet.pl; or mikubicki@poczta.wp.pl

• Pomogę każdemu, kto ma problem z grą Diablo 2 PL. Na każdy list odpiszę. czaroz@poczta.onet.pl

• Ja (Voodoo) zapraszam na moją stronę domową. Znajdziesz na niej: Hip-Hop, Rap, pliki do ściągnięcia, kawały i masę innych rzeczy. Zapraszamy!!! Voodoo

• Zapraszam wszystkich na stronę nowo powstałego magazynu o komputerach. Znajdziecie tu m.in. teksty o Internecie, komputerach, sprzęcie, programach, humor i inne ciekawe rzeczy. Wszystkich chętnych zapraszam do współpracy. www.rat.top-net.pl

• Powstaje nowy fun-club Eminema. (zainteresowani?). Chcesz się wpisać? Pisz na adres: FUN CLUB EMINEM, ul. Okólna 22/6, 64-920 Piła.

• Poszukuję trenerów i edytorów do gier: Settlers III, Theme Hospital. Anka anka999@poczta.onet.pl

• Pomogę każdemu, kto ma problem z grą: Jack Orlando, Broken Sword 2, Ace Ventura, Hokus Pokus Różowa Pantera, Ufo's, Wacki, Fallout 1 i 2, G - Police, Dink Smallwood, Atlantis, Unreal Tournament. Posiadam też tipsy do wszystkich (?) gier oraz wiele trenerów, sawewów, itp. Mój e-mail: hooligan7@poczta.wp.pl

KUPIĘ

• Oryginały gier: Roller Coaster Tycoon PL, Jazz Jackrabbit 2. Radek Wikiński, ul. L. Kuleszy 7, 62-635 Przedeck, tel. (063) 2738578 między 17.00 - 22.00

• Oryginalne gry: Nfs II lub NfsII Special Edition oraz różne z serii Star Trek (Generations, Starfleet Academy itd.). Jakub Baum, Batorego 36/77, 60-687 Poznań, jakub.baum@netia.pl

• Star Wars książki - wywiady z producentami i inne. Podobno była wykupiona w Empiku. Cena do ustalenia. Michał Gołębiowski, Brochowska 1A IWINY Wrocław 18, tel. 336-14-65

• 1. Płytę główną AT z procesorem Pentium 133 MHz (gdyby była z instrukcją, to może być bez procka); 2. jakąś kartę grafiki, która pasowałaby do powyższej płyty; 3. napęd dysków 3,5 cala; 4. pamięć RAM (do płytki w pierwszym punkcie) najlepiej 16 MB. Ceny do uzgodnienia. Mój adres to: Przemysław Hinc, Brzozowa 5, 84-242 Luzino. E-mail: james007bond@poczta.wp.pl

• Oryginalne: N.f.s.3, Swat 3, Urban chaos, System shock 2, Midtown Madness. Dominik Duchna, ul. Batorego 15, 87-140 Chełmża, (56) 675 36 62. E-mail: Siut@poczta.onet.pl

• TIME COMMANDO za ok. 30-40 zł. Oryginał, please call: (025) 6434839 po 20:00 lub info, gdzie ją kupić: Damian Cibor, ul. Romanówka 17/18, 08-110 Siedlce.

• Solucję do LBA 1 za ok. 10 zł, utknąłem i nie wiem, jak zdobyć przedmioty pod moim domem i jak zdobyć flagę piracką. Adres: Damian Cibor, ul. Romanówka 17/18, 08-110 Siedlce.

• Age of Empires: Rise of Rome (oryginał) za 30 zł. Michał Kubicki, Łuczyna 94a; 56-410 Dobroszyce, woj. dolnośląskie tel.(071) 314-84-23.

• Action Plus 03/2000. Michał Głógiewicz, ul. Kurkowa 23/11, 50-210 Wrocław, tel. (0-71) 328-98-27.

• Solucję do gry LBA1 za ok. 10 zł. Damian Cibor, ul. Romanówka 17/18, 08-110 Siedlce.

• Poszukuję gier "Laura Bow and the Dagger of Amon Ra" i "Colonels Bequest". rrasta@poczta.wp.pl lub Rómek Jajczyk, ul. Rynek 11, 63-210 Żerków, tel. (062) 740 32 60.

• Książkę do assemblera, najchętniej efekty graficzne w assemblerze, jeśli taką masz, odkupię po podwójnej cenie oryginału + Niespodzianka + Guma ORBIT + Ew. Pifko. Michał Kubicki, Długa 2/4, Huta Mińska, 05-300 Mińsk Maz. mikubicki@poczta.onet.pl or mikubicki@poczta.wp.pl

• Akcelerator min. 12 MB cena do 100 zł. Paweł Janicki, ul. Piłsudskiego 21/3, 58-500 Jelenia Góra, tel. 075-64-244-17.

• CM3 lub USM98 albo obie jednocześnie (oryginały) za rozsądną cenę. Ew. mogę wymienić. Ze swej strony oferuję: kartę sieciową -1 wejście, Shogo, G-Police, Fallout 1 i 2, Rock w Polsce oraz kasety Czarno-Czarnych. Mój adres: Krasnystaw, woj. lubelskie, ul. Tokarzewskiego 3, 22-300 Krasnystaw, tel. (0-82) 576-30-69. Prosić Przemka.

• Oryginalną grę Lion King na PC-ta. Cena do ustalenia. Mój adres: Małgorzata Kawalewska, ul. Kopernika 54/23, 43-100 Tychy, woj. śląskie.

• Obudowę (Tower) od IBM-a PC 300 GL Gutry (k. biały) - cena do uzgodnienia. Michał Matrecki, Łaski k. W-wy, ul. 3-go Maja 26, 05-080 Izabelin, tel. 752-27-40 po 20:00.

• Grę "The Curse of Monkey Island". Marek Nogiewicz, os. Centrum A 1/60, 31-923 Kraków, tel. (0-12) 425 81 11 w godz. 14-20.



Jedyny w Polsce

*PROGRAM TELEWIZYJNY
DLA MIŁOŚNIKÓW
GIER KOMPUTEROWYCH*



całkiem nowa forma rozrywki



*najnowsze tendencje
na rynku multimedialnym*



w języku polskim

Dostępny w sieciach kablowych i pakiecie **CYFRA +**

Tymoteusz

Na półkach sklepowych pojawiła się nowa gra dla dzieci, która powstała w polskiej firmie Rebelmind (dystrybucja IM Group). Tymoteusz, bo tak ją nazwano, to przeżabawna przygoda z elementami edukacji, przeznaczona dla dzieci od czterech do ośmiu lat. Dzieci w tym wieku są niezwykle żywe, pełne energii i ciekawości. Świat, który je otacza, wydaje się wielki i niezrozumiały, ale z drugiej strony czarodziejski i pełen cudownych niespodzianek. Chłonny umysł dziecka warto pobudzić do pracy, aby wykorzystać drzemiący w nim potencjał.

Andrzej Sitek

Tymoteusz jest programem przeznaczonym specjalnie do tego zadania. Barwna historia, opowieść, która stanowi kręgosłup programu, stanowi doskonałe tło dla sporej liczby zmuszających do myślenia zabaw. Zanim dziecko do nich dotrze, z wypiekami na twarzy pozna przygody Tymoteusza.



Fabula gry opowiada o przyjaźni skrzata Tymoteusza i motyla Bazylego. Kiedy kolorowy motyl Bazy i zostaje porwany przez okrutnego władcę Królestwa Ciemności - Skarboniusza, nasz bohater, nie zastanawiając się długo, rusza mu na ratunek. Aby dostać się do siedziby złego władcy, trzeba posiadać magiczną mapę, ale jej zdobycie nie będzie proste. Dawno temu została ona porwana na kawałki i porzucana po wyspie. Teraz jej części są w posiadaniu różnych osób i naszym zadaniem będzie je odzyskać. Wędrując po kolorowej wyspie spotkamy wielu jej mieszkańców, częstokroć pomożemy im w ich kłopotach, za co zwykle zostaniemy nagrodzeni fragmentem mapy. Aby uratować Bazylego, należy odnaleźć wszystkie 16 kawałków mapy, które

razem staną się magiczną bramą do krainy Skarboniusza. Zadanie będzie o tyle trudne, że fragmenty mapy są nie tylko w rękach mieszkańców wyspy, ale również w zakamarkach i skrytkach porzucanych po całej krainie.

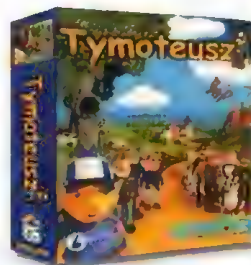
Nad wyspą zawsze świeci słońce, a jej mieszkańcy są zwykle weseli i uśmiechnięci, tak się jednak zmieniło, że kiedy Tymoteusz trafia do nich z wizytą, akurat mają kłopoty. Ogrodnik, pan w zielonych spodniach, nie może poraź się z kłębnią maszyną. Kosiarka, którą nazwał "Szalonym Zjadaczem Traw", w ogóle go nie słucha i zamiast strzyc trawniki, łamie i niszczy najpiękniejsze kwiaty z ogrodu. Ktoś musi pomóc Ogrodnikowi. Kosiarka cały czas pędzi przed siebie i wycina skomplikowane wzory na rabatkach. Zadaniem dziecka będzie takie pokierowanie maszyną, aby maszyna kosiła jedynie trawniki, omijając wypielegnowane grządki.

W innym domku, który odwiedzi Tymoteusz, spotkamy się z Inżynierem. Zadaniem malca będzie tym razem zaprojektowanie autostrady biegnącej przez dzikie pola. Nie jest to proste, bowiem materiał przeznaczony na budowę został wyładowany byle jak. Części i fragmenty różnych konstrukcji pozostawiono tu bardzo dużo. Które należy wybrać, aby powstała dobra droga? To wyzwanie dla małego inżyniera.

Tymoteusz zawita również do Astronoma, któremu przyda się pomoc w łapaniu komet, odwiedzi Magika, spotka się z Malarzem i Kolarzem. Bardzo wesoło będzie u Kucharza, a trochę niebezpiecznie u Strażaka.

Każda wizyta u jednego z mieszkańców wyspy (w sumie jest ich 15) to jakieś zadanie, które zmusza dziecko do pracy. Nie są to jednak bezpośrednie nakały, których dzieci tak nienawidzą. Zadania czy łamigłówki pojawiają się niejako przypadkowo, niczym fragment historii. Warto zwrócić uwagę, że gra nie stara się edukować dzieci na siłę, ale rozwija umiejętność samodzielnego myślenia i rozwiązywania problemów. Oczywiście pomysły gier bazują w większości na starych, sprawdzonych schematach, jednak w niczym nie przesądza to o ich wartości i użyteczności. Nie bez znaczenia pozostaje również oprawa graficzna produktu. Szczególnie w przypadku dzieci, czyli odbiorców, dla których wizualna strona projektu ma niezwykle istotne znaczenie, ładna, kolorowa grafika spełnia ważną rolę. Barwny świat oddziałuje na wyobraźnię i fantazję dziecka. Zakamuflowane w nim zadania stają się wówczas kolejnymi klockami, które można wziąć do ręki i ułożyć z nich dalszy ciąg bajki.

Technologia renderowania świata w 3D pozwoliła uzyskać naprawdę świetne efekty wizualne. Świat, w którym spotkamy skrzata Tymoteusza, jest zbliżony n'eco do świata klocków lego, jednak brak w nim jego kanciastości. Domki mieszkańców, oni sami oraz panorama wyspy są na najwyższym poziomie graficznym. Dla nas wygląda to po prostu ładnie, ale dzieciom pomoże skonstruować świat, który wesprze ich wyobraźnię.



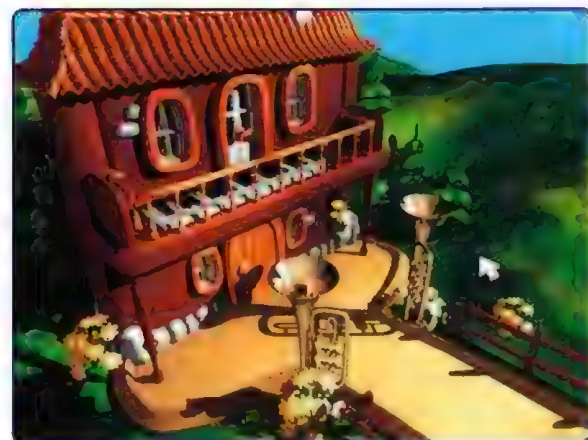
Tymoteusz to program i gra mająca wiele atutów. Za świetne wypośrodkowanie między edukacją a zabawą należy się duży plus. Różnorodność gier, która zadowoli każde gusta, to następna dobra cecha. Istotną rzeczą jest również nieliniowa konstrukcja programu, czyli możliwość wyboru dowolnej mini-gry w każdym momencie zabawy. Kolejnym atutem jest otwarta konstrukcja, czyli



dowolnie długie czas zabawy z każdą mini-gry, oraz stopniowanie trudności zadań. Każdorazowo rozpoczynamy grę od prostego zadania, dzięki czemu dziecko ma czas oswoić się i nauczyć schematu zadania, zanim przejdzie do problemu bardziej złożonego.

Ostatnią, niezwykle ważną rzeczą jest intuicyjność produktu z Rebelmind. Gra została tak skonstruowana, aby starsi nie musieli towarzyszyć maluchom w zabawie.

Oprócz płytki z grą oraz karty rejestracyjnej w pudełku znajdziemy dobrze napisaną, obszerną instrukcję. Pojawia się w niej jednak pewna nieścisłość, bowiem fragmenty mapy zostają w niej nazwane fragmentami bramy. Z kolei na pudełku, w tekście opisu, pojawia się błąd: Bazyl i zamiast Bazyl i (pisownia byłaby poprawna, o i e chodziłoby o przypawę). Pomijając jednak te drobne potknięcia i biorąc pod uwagę rewelacyjną cenę pakietu (59 zł), można przypuszczać, że produkt z Rebelmind na pewno okaże się atrakcyjną i wartościową pozycją godną zakupu. □



najtańszy hosting w Polsce

icenter.pl

e-mail 40 MB : 2zł / miesiąc
automatyczna rejestracja/przenoszenie domen

serwer www 100 MB : 8zł / miesiąc
promocja ! bezpłatny pakiet

Literatura przed maturą

Kasztany co prawda będą kwitły dopiero za pół roku, a niektóre tegoroczne jeszcze nie zdążyły opaść z drzew, więc co niektórym (tym, co myślami są bliżej studniówki) moment publikacji może wydać się nieco zbyt wczesny. Z drugiej strony dla delikwentów, którzy przez cały okres nauki w szkole średniej nie zdołali zmusić się do przeczytania literatury zalecanej, nie mówiąc o dziełach uznanych za obowiązkowe, recenzja ta może okazać się zbawienna w skutkach.

Robert Hubacz

Nie zacierajcie jednak rąk wy, którzy nie uznajecie słowa pisanego umieszczonego na innym nośniku niż elektroniczny. "Literatura przed maturą" nie jest kolejnym "brykiem" zawierającym streszczenia i opracowania najważniejszych lektur obowiązkowych.

"Literatura" to program, który przede wszystkim pozwala sprawdzić swoją wiedzę i odkryć jej mocne oraz słabe strony. Nie przypadkowo - za autorami "Literatury" powtarzając - użyłem sformułowania "sprawdzić wiedzę", gdyż aby zostać odbiorcą tego programu, trzeba choć w minimalnym stopniu wiedzę (w zakresie literatury i sztuki oczywiście) posiadać.

Rozpatrując sprawę z drugiej strony, można się pokusić o określenie zakresu swojej niewiedzy, co pozostawiam tegorocznym abiturientom nieświadomym tragizmu swojej sytuacji lub świadomym, ale mającym niezastąpiony dar wmawiania sobie, że "jeszcze jest czas".



Ktoś może uznać moje stwierdzenia za moralizatorskie, a nawet niezbyt zdrowe (zwłaszcza ta część czytelników, którą czeka egzamin dojrzałości). Mogę je jednak uzasadnić fatalnie niskim poziomem zainteresowania literaturą w naszym społeczeństwie, zwłaszcza wśród młodszej jego części. Wiadomo, że nie zawsze miło jest czytać to, na co nie ma się ochoty, za kilka lat jednak, niejeden z was (teraz zgrzytający zębami na myśl o kolejnej lekturze obowiązkowej) z nostalgią będzie wspominał czasy, kiedy jedynym obowiązkiem było TYLKO przeczytanie książki.

Czas zająć się merytoryczną zawartością "Literatury". Program, jak już wcześniej wspominałem, służy do sprawdzania wiedzy i tylko w nieznacznym stopniu pozwala na jej powiększenie. Wynika to z jego konstrukcji, opartej na systemie testów skojarzeniowych i testów wyboru (a,b,c - wybierz prawidłową), które wszechstronnie wykażą poziom przygotowania w zakresie literatury i sztuki.

Wybierać możemy pomiędzy czterema rodzajami testów, z których trzy dotyczą literatury, a jeden sztuki. Ciekawym rozwiązaniem jest test zatytułowany "Cytaty", umożliwiający maturzystom zbadanie stopnia szczegółowości poznania niezbędnych do egzaminu dojrzałości dzieł. W polu testu pojawia się cytat, do którego musimy dobrać odpowiedni tytuł, ewentualnie autora, z czterech dostępnych możliwości. Rozwiązywać możemy trzy zestawy kolejno lub losowo, a każdy z nich zawiera dwadzieścia czekających na identyfikację fragmentów.

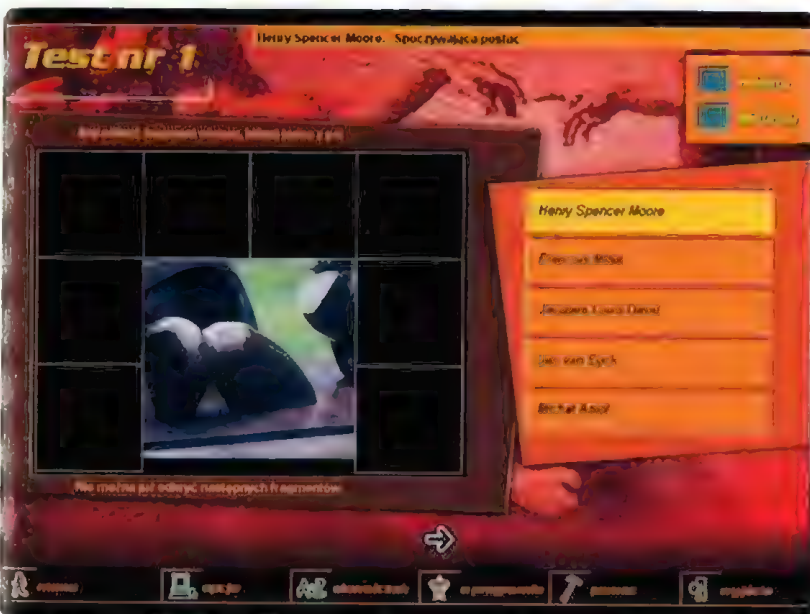
Najbardziej rozbudowaną opcją jest klasyczny test wyboru (również cztery możliwości), który dotyczy zagadnień związanych z poszczególnymi epokami literackimi, dziełami, biografiami twórców, nie pomijając tak ważnej i zarazem drażliwej kwestii, jaką są terminy literackie.





wiem", brak limitu czasowego na udzielenie odpowiedzi itp. W kryzysowych sytuacjach, nie tylko w związku z maturą, nieodzowny okazać się może umieszczony w programie słowniczek. Zawiera on sporo pojęć, a wśród nich terminy literackie, fakty biograficzne czy też historyczne związane z każdym rodzajem twórczości, jaką uprawiał homo sapiens od zarania swego istnienia.

Na jakąkolwiek pomoc nie ma co liczyć w przypadku uruchomienia programu w trybie "egzamin", który przesądza o ściśle sprawdzającym charakterze "Literatury". Powagi temu "egzaminowi" dodaje fakt, iż można obwarować go hasłem, a tym samym zainteresować nim nawet nauczycieli, którzy mają ochotę i środki na takie niekonwencjonalne, a zarazem bardzo rzetelne sprawdzenie wiedzy swoich podopiecznych. Tryb "egzamin" wyłącza możliwość korzystania z wszelkich udogodnień służących do "oszukiwania samego siebie".



Materiał, jaki obejmuje "Literatura", dobrany został kompleksowo bez żadnego uszczerbku dla jego szczegółowości. Nie został "uorany" w zbyt piękną szatę graficzną i dźwiękową, ale przecież zamiarem autorów nie było porażenie odbiorców efektami wizualnymi i wspaniałą ścieżką dźwiękową. Jest to najczęściej spotykana wada programów o przeznaczeniu edukacyjnym, które kusząc wspaniałą oprawą, zawierają masę ogólników, a nierzadko również błędów merytorycznych.

W przypadku "Literatury", która powstała we wrocławskiej firmie EXE, zarzutu takiego postawić nie można. Wręcz przeciwnie, wraz z programem z cyklu "Wiem wszystko - język polski", którego demo znajduje się na płycie, "Literatura" może stanowić niezwykle pomocne, choć tylko uzupełniające, narzędzie ułatwiające przypomnienie, poszerzenie, a przede wszystkim sprawdzenie wiedzy przed egzaminem dojrzałości.

□

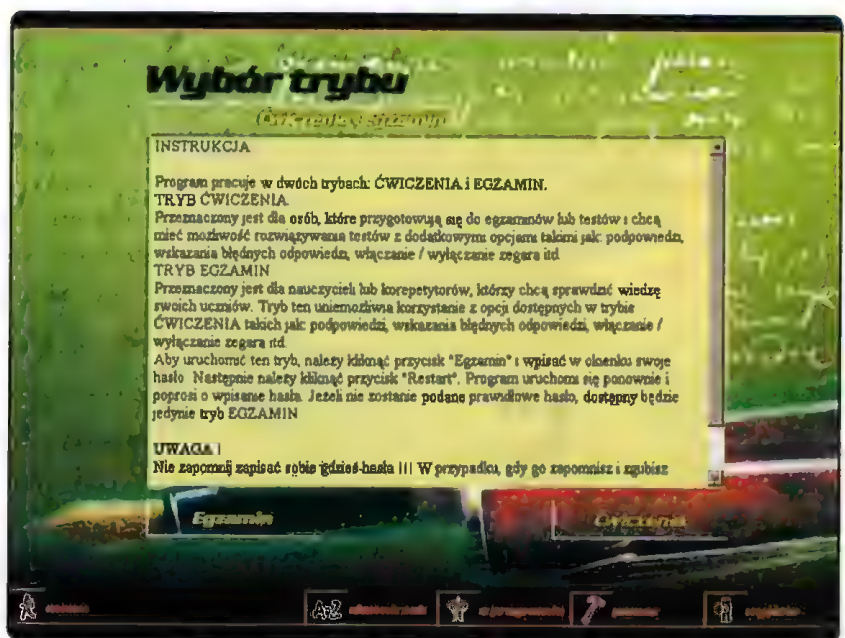


Gdy znudzi się zaznaczanie prawidłowych odpowiedzi (rozwiązanie wszystkich może zająć sporo czasu, jako że zestawów jest 35, a każdy zawiera około 25 pytań), więcej rozrywki dostarczy może opcja "Skojarzenia", obejmująca zakresem tematycznym wszystkie wymienione powyżej elementy. Zabawa czy też, jak ktoś woli, nauka polega w tym przypadku na dokonaniu odpowiedniego przyporządkowania dwóch elementów. Jednym z nich, w zależności od zestawu, może być autor, dzieło i odpowiadająca mu epoka literacka lub nurt sztuki (i vice versa). W tej opcji zamieszczono dwadzieścia zestawów umożliwiających kompleksowe sprawdzenie wiadomości.

Ostatnia możliwość, z której możemy skorzystać dzięki "Literaturze", wydaje się najbardziej rozrywkowa. Zabawa polega na odgadywaniu tytułów lub autorów dzieł sztuki na podstawie jedynie niewielkich ich fragmentów. Zadanie nie jest łatwe, gdyż maksymalnie możemy podejrzeć 25% obrazu lub fresku itp. Zestawów jest dziesięć, a zagadki w nich zawarte obejmują pefen wachlarz dzieł i twórców we wszystkich epokach i trendach sztuki.

Tych, którym po przeczytaniu pierwszej części recenzji przebiegły po plecach dreszcze niepokoju, pragnę pocieszyć faktem, iż program został wyposażony w cały szereg opcji pozwalających natychmiast zweryfikować błędną odpowiedź, jak i zobaczyć prawidłową bez konieczności dokonania wyboru (to dla tych, którzy jeszcze nie mieli okazji zapoznać się z materiałem niezbędnym do zdania egzaminu dojrzałości). W trybie "Nauka" możliwy jest ponowny wybór odpowiedzi, skorzystanie z opcji "nie

stanowić niezwykle pomocne, choć tylko uzupełniające, narzędzie ułatwiające przypomnienie, poszerzenie, a przede wszystkim sprawdzenie wiedzy przed egzaminem dojrzałości.



Historia Ludzkości

Od dłuższego czasu w coraz większym stopniu daje o sobie znać nowy model nauczania i sprawdzania wiedzy. W szkołach podstawowych, średnich i wyższych odchodzi się od tradycyjnych metod egzaminowania opisowego w formie ustnej, jak i pisemnej - na rzecz wszechobecnych sprawdzianów testowych. Dzieje się tak, ponieważ testy oferują kompleksowe sprawdzenie wiedzy, z wykluczeniem tzw. elementu fuksa, czyli trafienia w pytania z okrojonej partii materiału. Ponadto test umożliwia szybką i łatwą weryfikację odpowiedzi bez konieczności odwoływania się do grafologa, a przede wszystkim gwarantuje pełen obiektywizm oceny mimo najczęściej wysokich poprzeczek oceniania.

Robert Hubacz

P przedmiot, w którym od dawna królują testy, to historia. W sukurs temu idą autorzy programów edukacyjnych, zalewając rynek masą programów testujących wiedzę historyczną - przede wszystkim uczniów szkół podstawowych i średnich.



Historia Ludzkości (teoria i testy autorstwa Mirosława Króla). Program ten służy do wspomagania nauki historii i jest przeznaczony dla uczniów szkół podstawowych, gimnazjów i szkół średnich. Obejmuje swym zakresem starożytność, średniowiecze, dzieje nowożytne i najnowsze, aż po wydarzenia drugiej wojny światowej. Jak sama nazwa wskazuje, program składa się z dwóch części: teoretycznej i testowej. Testami zajmę się trochę później - najpierw nauka, później sprawdzenie wiedzy.



Część teoretyczna to cztery moduły o różnorodnym charakterze i zakresie informacji merytorycznych. W każdym z modułów materiał uporządkowany jest chronologicznie. Najbardziej rozbudowany i - co za tym idzie - zawierający największy katalog informacji jest moduł Opisy. Znajdziemy w nim około siedemdziesięciu haseł, które dotyczą najważniejszych wydarzeń i zjawisk w historii ludzkości. Poczynając od państwa Hammurabiego, a kończąc na Powstaniu Warszawskim możemy uzyskać dość szczegółowe (biorąc pod uwagę ograniczenia nośnika i szeroki zakres merytoryczny programu) informacje na temat najważniejszych faktów historycznych. Każdy z dostępnych opisów jest uzupełniony ilustracjami i mapami związanymi z danym wydarzeniem.

Drugi z dostępnych modułów jest zatytułowany Daty i - jak sam tytuł wskazuje - pozwala na przyswojenie czy też chociażby przypomnienie najważniejszych dat z historii ludzkości, szczególnie Polski. Daty to przecież największa zmała uczniów, a zarazem oziębina, w której najłatwiej o banalną pomyłkę. Chronologiczne i uporządkowane rozpoczyna się od roku 1020 p.n.e. (zjednoczenie plemion żydowskich), a kończy na roku 1970 (uznanie zachodniej granicy Polski przez RFN). Interesujące nas zdarzenie czy też datę możemy znaleźć dzięki umieszczonej w tym module wyszukiwarce, która niestety uwzględniła tylko daty umieszczone na liście. Uznane przez autora dość arbitralnie za najważniejsze. Usprawiedliwić to jednak można dużą rozpiętością materiału, która pozwala na umieszczenie w programie informacji najbardziej znaczących.

Trzeci moduł teoretyczny nosi tytuł Królowie Polscy. Znajdziemy w nim 29 charakterystyk władców miłośniców panujących nam na przestrzeni wieków. Na początku standardowo znajduje się Mieszko I, a na końcu ostatni elekt Rzeczypospolitej, Stanisław August Poniatow



Z jakością programów tego typu bywa różnie: często są one bardzo ogólnikowe, przez co nie mogą spełnić zadań, dla jakich zostały stworzone. Gorzej jest, gdy zawierają błędy merytoryczne, za które w żaden sposób autorzy nie odpowiadają, pokrywając skąpość informacji i brak profesjonalizmu ładną szatą graficzną i głupawymi quizami, które odwracają uwagę od meritum sprawy, a są zarazem doskonałym chwytym marketingowym, mającym przyciągnąć nabywców.

Żadnego z tych zarzutów nie mogę jednak postawić firmie Marksoft, która w serii Biblioteka Edukacyjna wypuściła na rynek program pt.

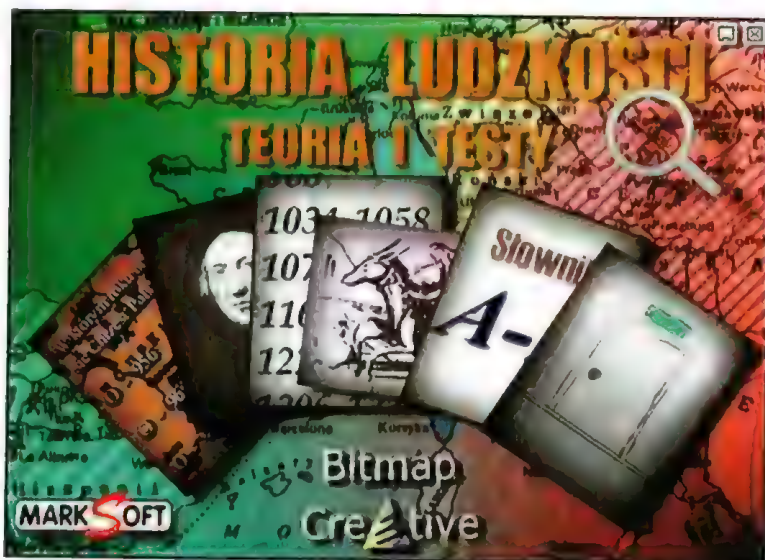
Producent:
Bitmap Creative
Dystrybutor:
Marksoft
Internet:
<http://www.marksoft.com.pl>
Wymagania:
P 90, 16 RAM 4x CD-ROM
Windows 95/98
Cena:
59 zł



ski. Tutaj możemy zdobyć najważniejsze informacje na temat władców, a poza tym obejrzeć ich portrety i najważniejsze rekwizyty związane z ich panowaniem.

Ostatni z elementów teoretycznych, bez którego program tego typu nie może się obyć, ma charakter najbardziej teoretyczny. Chodzi mianowicie o słownik. Zawiera on mnóstwo pojęć historycznych najbardziej, charakterystycznych i zarazem najbardziej potrzebnych zgłębiającemu dzieje. Pozwala na szybkie zapoznanie się z ich opisami - dzięki alfabetycznej wyszukiwarce.

Doskonałym uzupełnieniem wszystkich wymienionych modułów jest opcja szybkiego wyszukiwania. Pozwala na kompleksowe poznanie interesującego nas zagadnienia przy użyciu wyszukiwarki czerpiącej z wybranych przez nas elementów programu. Możemy, podając interesujące nas hasło, zażądać wyświetlenia informacji na jego temat w oparciu tylko o jeden z opisanych powyżej modułów jak i uzyskać wszelkie odnośne informacje zgromadzone na płycie. Świet-



nym udogodnieniem jest możliwość otrzymania pytań dotyczących interesującego nas tematu - co pozwala na ukierunkowanie spojrzenia na dane zagadnienie historyczne i wyklucza konieczność wkuwania czegokolwiek na pamięć.

Teorię mamy już opanowaną, przyszedł więc czas na sprawdzenie wiadomości. Dokonać tego można w części testowej programu Historia Ludzkości. Część ta, uporządkowana chronologicznie, pozwala na testowanie wiedzy dotyczącej poszczególnych epok - od starożytności zaczynając, a na drugiej wojnie światowej kończąc. Odpowiedzieć możemy na 4000 pytań, podzielonych na 168 tematów. Nie ma mowy o często spotykanym w tego typu programach chaosie terminologicznym. Pytania dotyczą wybranych problemów związanych z

danym okresem historycznym i - co za tym idzie - w taki sposób zostały ułożone.

Skorzystać możemy z opcji losowania określonej liczby pytań ze wszystkich tematów, wyboru tylko niektórych tematów czy jednego. Jak widać, możemy na wiele sposobów wpływać na zakres i charakter sprawdzenia naszej wiedzy. Pytania w testach często wykraczają poza informacje zawarte w części teoretycznej, co potwierdza tylko profesjonalne podejście autora do tematu i pozwala rzetelnie sprawdzić wiedzę historyczną użytkownika.

Testy rozwiązywać możemy w dwóch trybach: nauki i rozrywki. W trybie nauki po zakończeniu testu wystawiana jest ocena. Przyjęty system oceniania jest według producentów równy i surowy jak ten praktykowany w szkołach. Program wspomaga proces uczenia przy włączonej opcji powtarzania pytań, na które udzielono błędnej odpowiedzi. W trybie rozrywki wprowadzono element rywalizacji w postaci rankingu najepszych i liczby zdobytych punktów.

Merytorycznie program jest bez zarzutu. Kompleksowo a zarazem wystarczająco dokładnie opracowany został w nim materiał z jakże szerokiego zakresu tematycznego. Program okazuje się bardzo wciągający i nie nuży, a to za sprawą prostoty obsługi i doskonałego sposobu wyszukiwania interesujących informacji. Wszystko to uzupełnione jest ciekawą oprawą graficzną (choć bez zbędnych upiększeń i efektów), co gwarantuje interesującą oraz - co najważniejsze - efektywną pracę z programem. Za kupnem Historii Ludzkości przemawia także niewygórowana cena: 59 zł. □



MATEMATYK

to największy na rynku polskim
MULTIMEDIALNY PROGRAM DO NAUKI MATEMATYKI
z zakresu szkoły podstawowej, gimnazjum
i egzaminów do szkół średnich.
Opracowany zgodnie z zaleceniami MEN.

Pełną rolę podręcznika (2500 stron, 5000 rozwiązanych zadań !!!),
domowego korepetytora i pomaga rozwiązywać zadania domowe.
Gwarantuje szybkie postępy w nauce i doskonałą zabawę!
Posiada minimalne wymagania sprzętowe oraz doskonałe
opracowaną POMOC. Naukę ułatwia komputerowy
uczeń, który rozmawia z użytkownikiem

Program uzyskał
bardzo dobre recenzje:

- dr Marli Kruk
(adiunka Instytutu Matematyki UW)

- Miesięcznika CD-Action 9/99



Polonista

GRATIS

Program do nauki gramatyki
i ortografii języka polskiego
z zakresu szkoły podstawowej.
Zawiera doskonale opracowany podręcznik, dyktanda
o różnym stopniu trudności, teksty i ćwiczenia gramatyczne.
Jest doskonałym korepetytorem, który pomoże Ci w nauce
oraz przygotuje na egzaminy do szkół średnich.

SUPER PAKIET Polonista MATEMATYK

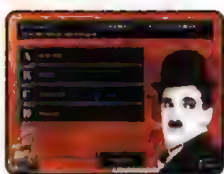


W grudniu WIELKA PROMOCJA !!!



Super KALKULATOR
GRATIS !!

Program możesz zamówić telefonicznie w biurze Mikołaja.
(071) 3134108 (automat zgłoszeniowy)
lub korespondencyjnie
Faterbit A.P.H. • 55-200 Olawa • ul.B.Chrobrego 20c/15



Historia kina

Według Jacka Szymańskiego



Andrzej Sawicki

Historia kina według Jacka Szymańskiego została zrobiona tak, że najwięcej informacji uzyskujemy (zgodnie z zapowiedzią) o... p. Jacku Szymańskim. Nie będę przytaczał wiadomości, jakie autor zamieścił o sobie samym, wystarczy, że powiem, iż jest tego znacznie więcej, niż np. o amerykańskim aktorze J. Wayne'ie (którego skwitowano tyko dwiema fotografiami i nazwiskiem). Można by z tego wysnuć wnioski, że p. Szymański jest w historii filmu postacią znacznie większą niż John Wayne? Lub też mniej znaną - co chyba jest nieco bliższe prawdy. Wszelako nie wiem czemu mam płacić za to, że pan J.Sz. ma kompleksy?

Wbrew temu, co napisano na pudełku, z tego, iż w programie umieszczono ponad 200 stron tekstu czytanych przez lektora, wcale nie wynika, że zostaniecie zasycani wiedzą. Informacji w programie znaleźć naprawdę niewiele. Historia filmu na 200 stronach (z czego przynajmniej kłótnia to znów informacja o autorze i jego wynurzenia na temat powodów, dla których zapragnął podzielić się z nami swą niezwykle obszerną wiedzą na temat historii kina) to naprawdę niewiele, jeśli sobie uprzytomnimy, że obejmuje ona 100 lat istnienia tego gatunku. W zasadzie wszystko, co twórcy programu napisali na okładce, jest prawdą. Owszem... jest tam 500 MB filmów, ponad 200 zdjęć i słowniczek terminów filmowych. Tyle że skwitowanie 100 lat filmu na godzinnej projekcji (a tyle mniej więcej wychodzi z 500 MB) to trochę jakby za mało, 200 zdjęć też zostawia po sobie pewien niedosyt (zwłaszcza że te same zdjęcia znajdziemy prawie w każdej obszerniejszej Encyklopedii Powszechnej) a słowniczek (jakiś 200 haseł) to już kp'na z odbiorcy - sposób wyszukiwania haseł w słowniczku jest

taki, że lepiej by się z tym sprawił absolwent licealnego studium informatycznego. Dość perfidne są zapewnienia twórców programu o tym, że skorzystają z niego studenci lub uczniowie, dla których wiedza o filmie jest lub wkrótce będzie przedmiotem nauki w szkole lub na studiach. Tego, co p. Szymański zamieścił w programie, wystarczy wedle mojej oceny na słaby stopień mierny w szkole średniej, bo już w łódzkiej filmówce za referat oparty o wiedzę zgromadzoną w HK wg J.Sz. wyświecono by studenta z hukiem za progi uczelni. Układ haseł i dobor tematów kluczowych jest dość...

problematiczny, no ale w końcu to 'Historia kina według Jacka Szymańskiego'... a z takim stwierdzeniem nie sposób dyskutować.

Wszystko to, co do tej pory napisałem, skłania mnie do pewnej refleksji natury ogólnej, szerszej.

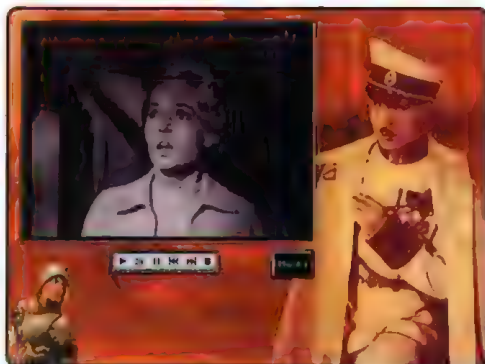
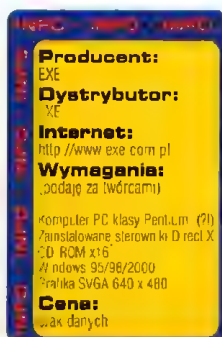


Multimediale programy edukacyjne, encyklopedie i rozmaite kompendia wiedzy mogą być niezwykle atrakcyjną i pojemną informacyjnie formą gromadzenia i przekazywania wiedzy. Ale żeby tę wiedzę komuś przekazać, trzeba albo ją mieć samemu, albo zaprząć do roboty tych, co ją w istocie posiadają. Ja rozumiem, że ci, co naprawdę mogliby się podjąć porządnego opracowania historii kina, kazaliby sobie nieźle zapłacić, ale niestety, jak się chce mieć dobry towar na sprzedaż, to - jak śpiewali niezapomniani Hydraulicy - "trzeba zawołać fachowca!". Nie dajcie się

naorać, drodzy czytelnicy... a już żadną miarą nie wpadajcie na pomysł, by zrobić z "Historii kina wg J.Sz." prezentu komuś, kto historię kina zna i naprawdę się nią interesuje. Może to być źródłem poważnego konfliktu! A mówiąc poważnie, nie wszystko złoto, co się świeci. Nie wszystkie encyklopedie multimedialne opracowano tak, by odbiorca wyniósł z nich jakąś korzyść informacyjną. W niektórych przypadkach chodzi o wyciągnięcie mu z kieszeni trochę grosza. Nic w końcu wielkiego, mamy wolny rynek i każdy może zarabiać, jak umie. Ale pamiętajcie... Zostaliście ostrzeżeni. Cave!

Jedyna część programu, która nie wzbudziła we mnie żywego sprzeciwu, to zaproponowana czytelnikowi przez twórców zabawa-test. Tyle że test ów jest w istocie dość trudny i - rzeczywiście - nadaje się dla studentów szkół filmowych.

Andrzej Sawicki



THRUSTMASTER®

Guillemot



REPLIKA KIEROWNICY FERRARI 360 MODENA



KIEROWNICA FERRARI FORCE FEEDBACK



Szukaj w najlepszych sklepach komputerowych

Wylacny dystrybutor w Polsce:



www.action.com.pl

Sprzetad promociowa w salonach

Magiczna Cyfrolandia

Rynek programów multimedialnych przeznaczonych dla najmłodszych jeszcze kilka lat temu raczkował - tak jak one. Dziś jednak oferta z dnia na dzień staje się coraz większa i coraz bardziej atrakcyjna. Z powodu coraz większej liczby takich produktów wiele osób ma problemy z podjęciem decyzji, co jest dobre, a czego zdecydowanie nie warto kupować. W wypadku programów skierowanych do najmłodszych wybór ten jest szczególnie istotny, młemu dziecku bowiem dość łatwo zrobić "intelektualną krzywdę", a niestety nie każdy rodzic wie, co dla jego pociechy będzie najlepsze. Nikt przecież nie przygotowuje się teoretycznie do wychowywania dzieci.

Marcin Serkies

Ja sam nie jestem w stanie stwierdzić, czy dany produkt jest dla ma-
lucha odpowiedni z punktu widzenia psychologicznego i dydaktycz-
nego, mogę jednak ocenić to, w jaki sposób autorzy danej aplikacji
próbują przekazać wiedzę, a to z kolei może stanowić pewien wyznac-
nik dla rodziców mających zamiar kupić jakiś program dla swojego
dzieweczki. Etatowym wręcz recenzentem takich produktów w naszej
redakcji jest Andrzej Sitek, jednak tym razem przespał sprawę i Szczę-
śliwa Cyfrolandia rodem z MarkSoftu trafiła w moje ręce.



Program sprzedawany jest w dużym i atrakcyjnym wizualnie pudełku. Kolorowa, utrzymana w ciepłych tonacjach grafika z pewnością przy-
ciągnie oko każdego malucha, a każdy rodzic patrząc na nią zauważy
kilką istotnych rzeczy. Pierwszą z nich jest niewątpliwie atrakcyjna cena
Szczęśliwej Cyfrolandii. Inwestycja rzędu pięćdziesięciu złotych jest
wydatkiem na który stać chyba większość domowych budżetów. Bliz-
sza inspekcja pozwala stwierdzić, że program jest skierowany do dzie-
ci w wieku od trzech do sześciu lat, a jego cel to nauczanie pociechy
podstaw (można by rzec podstawowych podstaw) logicznego myśle-
nia i matematyki. Inna rzecz, że dzięki możliwości wyboru spośród
dwóch wersji językowych program może również posłużyć do oswoje-



nia małolata z językiem angielskim, a przecież im wcześniej dzie-
cko zacznie naukę, tym lepiej dla niego.

Streszczając powyższy akapit w kilku słowach, mogę napisać, że opa-
kowanie jest zdecydowanie atrakcyjne - gdyby decyzja zakupu pro-
gramu zależała od jego wyglądu, Szczęśliwa Cyfrolandia na pewno
wydawałaby w koszyku i w końcu trafiła do domu, gdzie rodzic
ze swoją pociechą zasiadłby przed komputerem. Zdjęcie folii okry-
wającej pudełko pozwala w końcu dobrać się do jego wnętrza. Tam
znajdziemy dwie rzeczy - instrukcję do programu oraz płytę zawie-
rającą wirtualny świat Szczęśliwej Cyfrolandii. Przyzwyczajeni do
raczej średnich jakościowo instrukcji, zdziwimy się zapewne tym,
co zaoferował nam MarkSoft. Książeczka wprawdzie nie jest gruba,
ale wydana na porządnym kredowym papierze, kolorowa i napisana
na tyle przejrzysto, że nawet początkujący czytelnik, jakim może
być potencjalny odbiorca programu, da sobie z nią radę. Podobnie
przetawia się sprawa z instalacją programu. Po włożeniu płyty do
napędu wita nas miły dla oka instalator, w którym wystarczy raz
kliknąć, aby rozpocząć cały proces. Instalacja jest błyskawiczna
bowiem Szczęśliwa Cyfrolandia działa w całości z płyty CD, a na
dysku twardym tworzy jedynie skróty służące do uruchamiania.

Tyle przygotowań. Teraz można spokojnie zasiąść w fotelu przed
komputerem, na kolanach posadzić dziecika i odpalić program. W



kl'mat Magicznej Cyfrolandii wprowadza nas intro, które, gdyby nie fakt, że program jest skierowany do dzieci, uznalibyśmy za nie-co... alkoholowe. Nieważne zresztą te lekko dziwne kołorki; istotny jest fakt, że główny bohater programu. Jaś, czytając książkę nagle zasypia i przenosi się do magicznej kra'ny zwanej Cyfrolandią. Tutaj opiekę nad nim przejmuje Cyfrowy Duszek, który służy jednocześnie za przewodnika i nauczyciela. On to oprowadza Jasia po najładniejszych miejscach kra'ny i stawia przed nim różne zadania, których prawidłowe wykonanie nagradza prezentami.

Po obejrzeniu intro przychodzi czas na rozpoczęcie zabawy. Wcześniej jednak należy wybrać jeden z dwóch dostępnych w grze języków, a także zdecydować, czy nasza postać w Cyfrolandii ma być chłopcem czy dziewczynką. Dla najmłodszych, żądnych wiedzy komputerowców należy wybrać opcję 3-4, określającą ich przedział wiekowy. Zadania, jakie należy tutaj wykonać, są dla starszego dziecka banalnie



warzysz nam Cyfrowy Duszek. Jego zadaniem jest wyjaśnianie istoty kolejnych zadań, ocenianie postępów, a także zadawanie pytań, na które grający musi odpowiedzieć, aby uzyskać punkt. Zebranie odpowiedniej liczby punktów na każdym etapie nagradzane jest jednym wręczanym przez Duszka skarbem. Zebranie całego worka skarbów powoduje ukończenie gry. W tym momencie dziecko jest nagradzane możliwością wydrukowania sobie jednego z kilku dostępnych obrazków.

Ogólnie rzecz biorąc, zabawa jest naprawdę miła i wydaje mi się, że każdy dzieciak będzie się dobrze bawił przy Magicznej Cyfrolandii. Bardzo ważne jest przy tym, że cała oprawa graficzna programu została wykonana z najwyższą starannością, dzięki czemu plansze są kolorowe, pełne szczegółów i miłe dla oka. Do zabawy przegrywa wesoła muzyeczka i to ona jest jedyną rzeczą, do której mogę się w Magicznej Cyfrolandii przyczepić. Wszystko poza nią jest w porządku, ale dźwięki, pomimo całej swojej wesołości, brzmią na słabszych kartach



proste, ale mały berbeć będzie się wspaniale bawił, rozpoznając cyferki, porównując wielkości przedmiotów czy licząc biegające zwierzątka. Dla dzieci nieco starszych w wieku 5-6 lat, wymyślono zabawy nieco bardziej wymagające. Nasza pociecha w tym wieku musi już nie tylko wybierać, który przedmiot nie pasuje do pozostałych, czy rozpoznawać literki. Postawione przed nim zadania wymagają samodzielności i umiejętności podejmowania decyzji.

Przez cały czas gry, we wszystkich sześciu miejscach Cyfrolandii, które odwiedzimy, to-



muzycznych po prostu kiepsko. Ale nie jest to przecież najważniejsze - to, co w dźwięku najbardziej istotne, czyli kwestie mówione, zostało wykonane z najwyższą starannością i nie ma problemu ze zrozumieniem, co też właściwie lektor chce nam powiedzieć.

Podsumowując, Magiczna Cyfrolandia jest produktem nie tylko atrakcyjnym wizualnie. Uczy rzeczy niezmiernie istotnych dla każdego rozwijającego się dziecka i robi to w sposób praktycznie bezstresowy. Jeśli dodać do tego dość atrakcyjną cenę i niewielkie wymagania sprzętowe, wychodzi na to, że Magiczna Cyfrolandia jest zdecydowanie godna polecenia. □



WWW.GRY.WP.PL
WIRTUALNA POLSKA

WIRTUALNE IMPERIUM GIER
MROCNIE STRONA GRACZA

POZBAW SIĘ LĘKU,
DORĄCZ DO MROCNIEGO IMPERIUM.
OTCHRAŃ PORTALU JUŻ CZEKA NA CIEBIE...



Mistrz Amapi 4.1

CD-Action przeprowadzi cię przez podstawy obsługi programu Amapi i nauczy, jak zamodelować najpopularniejszy domowy przedmiot w historii komputerowej grafiki.

Część 1

Super! Na płycie CD dołączonej do grudnia (3/2000) numeru czasopisma PC Format znajdziecie pełną wersję komercyjnego programu Amapi 3D 4.1, w pełni funkcjonalnego pakietu do modelowania grafiki trójwymiarowej. Jak go jednak używać? Dobrym miejscem na rozpoczęcie nauki jest kurs

dla początkujących - kliknij Help => Getting Started..., aby go otworzyć. „Jako proste, dające pewność wprowadzenie, samouczek Let's Make A Dragon's Head pozostawia jednak pewien niedosyt. Z tego właśnie powodu na łamach CD-Action powstał ten kurs - przez trzy kolejne miesiące nauczysz się więcej o modelowaniu niż Claudia Schiffer, a wszystko zaczniesz się właśnie tutaj.

Nauczysz się więcej o modelowaniu niż Claudia Schiffer, a wszystko zaczniesz się właśnie tutaj.

Skróty klawiaturowe

Punkt widzenia

Nie próbuj pracować patrząc przez cały czas z tego samego punktu. Amapi oczekuje od ciebie, że wciąż będziesz obracał scenę i nią manipulował, aby uzyskać najlepszy widok. Właśnie to jest powodem umieszczenia w programie wielu wygodnych skrótów do tego przeznaczonych. Wytatuuj te skróty po zewnętrznej stronie swoich dłoni:

[Klawisze strzałek] - obracanie widoku

[8] - widok z tyłu

[4], [5], [6] - widok z lewej, z góry i z prawej

[2] - widok z przodu

[3], [1] - powiększenie, zmniejszenie

[0] - widok na wszystko

Inne skróty, które warto znać:

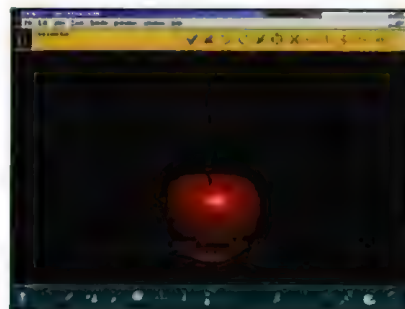
[+], [-] - zwiększenie/zmniejszenie złożoności

[Ctrl] + [Z] - anulowanie ostatnio wykonanej czynności

[Shift] (razem z narzędziem) - przyciągnięcie kursora do najbliższego wierzchołka

[spacja] (razem z narzędziem) - ograniczenie ruchów do jednej osi

Pierwsze pytanie, jakie nasuwa się po uruchomieniu programu Amapi, brzmi: "Do czego służy ten obszar widoku szkieletowego po-



Po zakończeniu pracy nad czajnikiem Utah tych samych technik użyć możesz do stworzenia tej pysznej, czerwonej wisienki.

środku ekranu?". To właśnie jest cały warsztat. Istotną część filozofii Amapi to fakt, że proces modelowania powinien odzwierciedlać czynności wykonywane w świecie rzeczywistym. Obszar warsztatu niczego nie robi, ale pozwala zachować orientację. Wybierz

Edit => Preferences => Workspace i upewnij się, że Tools layout ustawione jest na Workshop. Trzy kategorie, w jakie pogrupowane są narzędzia, również stanowią część etosu projektowania Amapi i warto zaznajomić się z nimi przed rozpoczęciem pracy. Te kategorie to Construction (narzędzia do tworzenia obiektów 3D), Modelling (narzędzia do edycji obiektów) i Assembly (narzędzia do aranżacji obiektów). Potrenuj przechodzenie pomiędzy nimi przesuwając kursor na prawy skraj ekranu. Czyż nie jest to zabawne? Gdy już wybierzesz narzędzie, możesz je "odłożyć" - jeszcze więcej języka Amapi - przesuwając na prawy skraj ekranu.

Rady konstrukcyjne

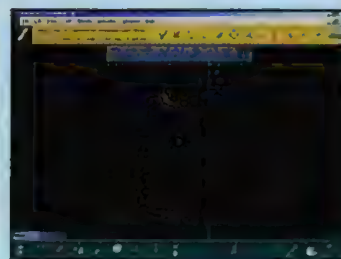
Aby zorientować się w konstruowaniu, przeświń narzędzia, dopóki nie pojawi się zestaw Construct'ion - łatwo go zidentyfikować dzięki narzędziu Sphere na jego szczycie. Wskaż

Krok po kroku

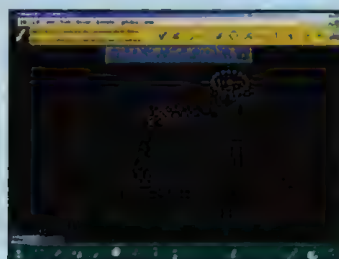
Tworzymy czajnik z Utah



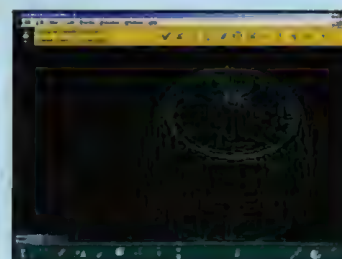
1 Wybierz widok z przodu naciskając klawisz [2]. Zaznacz narzędzie Draw - pojawi się oś X/Y z linijką oraz wachlarz narzędzi. Wybierz Polyline i kliknij w punkcie (-6,0,0), aby rozpocząć rysowanie konturu. Zakończ segment liniowy klikając ponownie w punkcie (-3,1,0). Naciśnij Enter, aby potwierdzić.



2 Możesz teraz wybrać kolejne narzędzie - Interpolated Curve. Kliknij w punkcie (-3,3,0), (3,12,0), (1,-1,0), (6,2,0) i (-1,3,0). Potwierdź krzywą naciskając klawisz Enter. Aby zmniejszyć liczbę jej punktów do 4, naciśnij [-]. Potwierdź kontur. Odłącz punkt konstrukcyjny naciskając spację.



3 Wybierz narzędzie Circle i określ pozycję środka okręgu klikając w punkcie (2,0,0). Obracaj (strzałka w górę) widok, dopóki płaszczyzna nie zmieni się na poziomą płaszczyznę X/Z (czerwono-niebieska). Nadaj okręgowi promień 2 cm i kliknij, a następnie zwiększ (klawisz [+]) liczbę jego punktów do 18. Potwierdź i odłóż narzędzie Draw.



4 Gdy koło jest jeszcze podświetlone (błękitne), wybierz narzędzie Extrusion i kliknij kontur, aby go wyciągnąć. Kliknij dwa czerwone okręgi, aby "zakręcić" oba otwarte końce. Wybierz widok wszystkiego ([0]) i widok z przodu ([2]), aby się cofnąć i podziwiać własne dzieło.

W ZASIĘGU DŹWIĘKU

www.jtt.com.pl



FANTASIA SP-010
ZESTAW GŁOŚNIKOWY DLA NAKRĘCONYCH
GRACZY, REGULACJA TONÓW, ROZSZERZONE
EFEKTY 3D, GŁOŚNIKI KLASY HI-FI, MOC
ZESTAWU 520 WATÓW, PASMO PRZENOŚZENIA
20 HZ - 20 KHZ, WBUDOWANY ZASILACZ,
DODATKOWE GNIAZDO SŁUCHAWKOWE.



FANTASIA SW-G100
...DUM, DUM, DUM... MULTIMEDIALNY
SYSTEM GŁOŚNIKOWY Z SUBWOOFEREM DLA
ZAPALENCÓW CZUJĄCYCH BRY CAŁYM CIAŁEM
ROZSZERZONY BAS ...DUM, DUM, DUM...
GŁOŚNIKI KLASY HI-FI, MOC ZESTAWU 520
WATÓW, PASMO PRZENOŚZENIA 10 - 300 HZ
I 120 HZ - 20 KHZ, WBUDOWANY ZASILACZ
...DUM, DUM, DUM...

Genius



AKTIVA
DYSK USA DIRECT
MIXER, EMULACJA
20-GŁOŚOWA SYNTEZA

SOUND MAKER LIVE
KARTA DŹWIĘKOWA MULTI-CHANNEL
DOMOWEGO KINA I PRAWDZIWYCH
WYJŚCIE DLA ZESTAWU 5-GŁOŚNIKÓW
STANDARD SURROUND QSD INTER
WSPARCIE ASD I DIRECTSOUND3D
128-GŁOŚOWA SYNTEZA
WAVETABLE YAMAHA XS

jtt[®]
COMPUTER

je, a pojawią się inne podstawowe kształty. Kliknij narzędzie Cube, a po środku warsztatu natychmiast zobaczysz oś z linią. Za jej pomocą Amapi pokazuje ci, na jakiej płaszczyźnie w danej chwili pracujesz. Czerwone i zielone linie mówią, czy pracujesz w płaszczyźnie X/Y. Przy użyciu strzałki w górę obróć scenę kilka razy, a zobaczysz, że oś przejdzie nagle w czerwono-niebieską oś X/Z. Amapi przyjmuje bowiem, że właśnie na tej płaszczyźnie chcesz teraz pracować. Zauważ również, że w lewym górnym rogu Amapi umieszcza podpowiedzi co do sposobu używania danego narzędzia.

Porady

Wskazówki do czajnika

Jeśli chcesz, aby bryła główna, uchwyt i dzióbek czajnika pokryte były w sposób ciągły tą samą kolorową teksturą, tak jak w naszym przypadku, użyj polecenia Weld do połączenia wszystkich części ze sobą. Z zestawu narzędzi Assembly wybierz Weld, przy użyciu kursora narysuj pojedynczą czerwoną ramkę wokół tych trzech obiektów, co spowoduje ich zaznaczenie, a następnie potwierdź wybór. Ponowne naciśnięcie klawisza Enter potwierdzi operację połączenia.

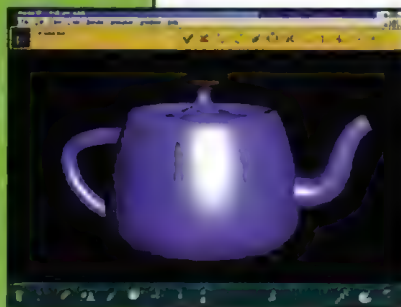
miary przy użyciu klawiatury. Kliknij ponownie lub naciśnij Enter, aby potwierdzić dane lub zakończyć tworzenie sześcianu.

Historia

Jestem małym czajniczkiem

W roku 1975 na uniwersytecie w Utah ten skromny domowy przedmiot stał się pierwszym skomplikowanym obiektem ze świata rzeczywistego, jaki został zamodelowany na komputerze w trzech wymiarach. Przecinające się zakrzywione powierzchnie, które kiedyś były tak problematyczne, przedstawiane są jako przykład tego, jak proste może być w Amapi utworzenie obiektu 3D z dwuwymiarowego konturu.

Tworzenie czajniczka demonstruje dwie różne metody wyciągnięcia, bo tak to się nazywa. Główną bryłę utworzyliśmy rysując kontur z krzywych 2D i obracając go wokół kołowej ścieżki, ale dziób i uchwyt uzyskaliśmy postępując dokładnie odwrotnie. Utworzyliśmy zakrzywioną ścieżkę 2D i przeciągnęliśmy wzdłuż niej kołowy kontur. Zauważ, że gdy zmieniasz jedno narzędzie rysowania na inne, możesz kontynuować ten sam kontur albo zlikwidować punkt połączenia (mamy symbol "X") i rozpocząć nowy.



Prosty, ale rewolucyjny.

Kliknij gdziekolwiek. Właśnie teraz powiedziałeś Amapi, gdzie na bieżącej płaszczyźnie chcesz utworzyć sześcian. Przesuń kursor myszy, aby określić jego rozmiary. Ma to zastosowanie dla każdego kształtu, ale czasami chcesz być trochę bardziej precyzyjny. Naciśnij więc klawisz Tab, aby wprowadzić wy-

dział Cube. Tym razem, jak się może wydawać, masz możliwość wybrania środka osi. Czy jednak tak jest naprawdę? Kliknij gdziekolwiek, a z oburzenia stracisz dech w piersiach, ponieważ Amapi umieści oś z linią nie tam, gdzieś kliknąłeś, nie w warsztacie, ale w najbliższym narożu ostatnio utworzo-

nego sześcianu. Co za czary się tu dzieją? Otóż Amapi jest aplikacją do modelowania. Zakłada ona, co nie jest pozbawione podstaw, że podczas tworzenia nowego obiektu 3D chcesz zrobić coś z poprzednio utworzonymi obiektami. Ciągłe masz możliwość utworzenia drugiego sześcianu w dowolnym miejscu klikając drugi raz, ale klikając po raz pierwszy ustawiasz płaszczyznę, na której będziesz pracował, względem zaznaczonego obiektu. Przyzwyczaj się do tego.

Zachowanie się modelu

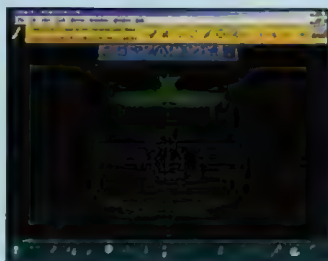
Aby do swoich obiektów 3D dodać trochę modelowania, przewiń narzędzia aż do zestawu Modelling (to ten z magnesem i symbolem żarówki). Zlokalizuj i zaznacz narzędzie Fillet. Zauważ, że Amapi zakłada, iż narzędzie zastosować chcesz do bieżąco zaznaczonego (na kolor błękitny) sześcianu. Zauważ również, że Amapi zaznacza na czerwono końcowy efekt użycia narzędzia na tym sześcianie. W tym stanie wciąż możesz przerwać operację, odkładając narzędzie (przesuń kursor na prawy skraj ekranu lub naciśnij klawisz Esc), albo zmodyfikować jej przebieg przy użyciu klawiszy [+] i [-] lub naciskając klawisz Tab i wprowadzając wartości przy użyciu klawiatury. Zasady te rządzą zastosowanie dla większości narzędzi.

Aby zobaczyć końcowy efekt, jaki narzędzie modelujące wywarło na obiekcie, kliknij lewym przyciskiem myszy. Aby zastosować działanie narzędzia na stałe, potwierdź zamiar, naciskając klawisz Enter. Po ponownym naciśnięciu klawisza Enter Amapi wyrenderuje scenę - oto sześcian z pięknie zaokrąglonymi krawędziami. Lepszą jakość, ale przy dłuższym czasie renderowania, uzyskać można klikając Render=>Renderer settings i ustawiając Anti-aliasing na 3.

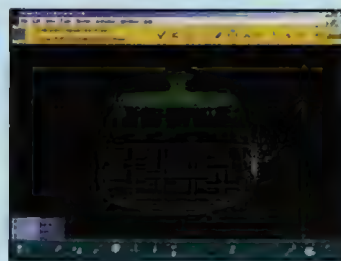
Pobaw się tym. Utwórz kilka podstawowych kształtów i zastosuj do nich narzędzia modelowania, dopóki nie będziesz czuć się komfortowo pracując z programem Amapi. Nadszedł już czas, abyś już sam wykonał legendarny czajnik Utah...

Opracował Krzysztof Kruszyński

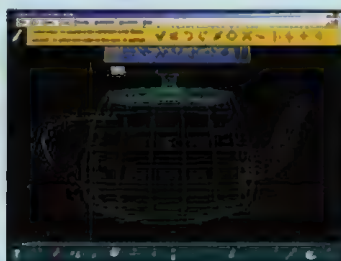
Krok po kroku



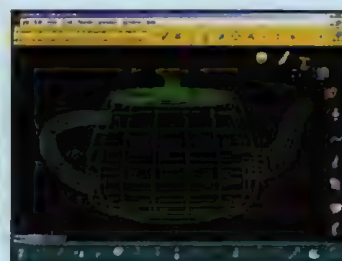
5 Czas na dzióbek - wybierz narzędzie Draw i trzymając wciśnięty klawisz Shift przyciągnij oś do punktu (-1,7.06,11.05). Wybierz Circle, wycentruj okrąg w punkcie (0,0,0), nadaj mu promień 2 cm, kliknij i zwiększ liczbę jego punktów do 16. Potwierdź operację. Zmień widok na lewy (141) i wybierz Interpolated Curve.



6 Kliknij w punkcie (-1,0,0), (0,1,4), (0,5,2) i (0,2,2). Potwierdź i ponownie naciśnij Enter, co spowoduje zatrzymanie domyślnych punktów. Odłóż narzędzie Draw. Zaznacz okrąg, kliknij Sweep i kliknij na krzywej. Zwiększ dzióbek - naciśnij kilkakrotnie [-]. Odłóż narzędzie bez zakrywania końców.



7 Wybierz Draw, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift i przyciągnij oś do punktu (-1,4,-11.14). Wybierz Interpolated Curve, kliknij w punkcie (0,0,1), (0,3,-5), (0,4,-1), (0,2,8). Potwierdź. Naciśnij Enter, aby zachować wartości domyślne. Naciśnij spację, aby rozłączyć punkt połączenia, i kliknij, aby umieścić oś w najniższym punkcie krzywej.



8 Wybierz Circle i ustaw środek okręgu w punkcie (0,0,0). Zmień widok na widok z tyłu (18), ustaw promień na 1 cm i zwiększ liczbę punktów okręgu na 16. Potwierdź i odłóż narzędzie Draw. Zmień widok na lewy, wybierz Sweep i kliknij krzywą. Delikatnie zwiększ uchwyt naciskając [-]. Potwierdź bez zamykania końców.

Arm Your Socket A

Loading Completed
MSI™ Socket A is ready for all triumph



Hardware Monitor
Support PC Alert™ III



3 DIMM



Smart D-LED™



F10 Hot Key
CMOS Clear



AMD
Athlon



AGP 4X



6 PCI Slots



4 USB Port



Fuzzy Logic™ 3
Live BIOS™

K7T Pro2 / VIA KT133 Socket A

- Supports Duron™ / Athlon™ Processors up to 1GHz and higher
- Supports PC 100/133 SDRAM up to 4 GB
- VIA 100 (Optional)
- 3 DIMM / 6 PCI / 1 CNR / 1 AGP (4X) / 4 USB
- Live BIOS™, auto updates your BIOS online
- Auto optimizes your CPU with Fuzzy Logic™ 3
- Smart D-LED™ (Smart Diagnostic LEDs)



Headquarters
MICRO-STAR INT'L CO., LTD.
No.69, Li-De St., Jung-He City, Taipei Hsien, Taiwan
Tel: 886-2-3234-5599
Fax: 886-2-3234-5488
<http://www.msi.com.tw>

INCOM SA

Tel: 071-358 8031
Fax: 071-358 8088

Negocjator S.C.

Tel: 061-830 5343
Fax: 061-830 7611
<http://www.negocjator.com>

TORNADO 2000 S.A.

Tel: 022-868 8001
Fax: 022-868 8019
<http://www.tornado.com.pl>

Skóry

Jak to udowodnił Hannibal Lecter, gdy skóra staje się niewygodna, trzeba założyć inną. Kosmiczny matpison drapie poblady naskórek twojego systemu Windows.

Czy używałeś kiedyś komputera, który należał do nowicjusza? To było okropne, nieprawdaż? Możemy się założyć, że jego tapeta była domyślnie zielona, na pulpicie wciąż widniała ikona instalatora Microsoft Network, a wygaszacz ekranu ciągle przewijał napis "Dokąd chcesz dziś iść?". Co za lenistwo. Rozdzielczość prawdopodobnie usta-

wiona była na apatyczne 640

x 480 punktów, a pasek

skrótów Office wciąż

pewnie ożywał przy

każdym uruchomie-

niu komputera. Wiemy, że żaden

czytnik CD-Action

pracujący na kom-

puterze nie mógłby

powstrzymać się

przed zmienieniem

go w jakiś sposób,

ponieważ we krwi

mamy odstępowa-

nie od domyślnych

ustawień i zmienia-

my tapetę systemu

za każdym razem,

gdy tylko mamy

okazję. Czy zmie-

niasz nazwę kosza,

czy też wygaszac

ekranu, dostosowa-

nie komputera do

własnych potrzeb

jest istotne.

Jednak dostosowa-

nie komputera pole-

gać może na czymś

więcej niż tylko na

zmianie tapety i

sprawieniu, by przy

każdej niedozwolo-

nej operacji odzy-

wał się krzyżący

"D'oh!" Homer

Simpson. Dlaczego

by jednak, zamiast

dokonywać małych

zmian, nie ubrać

komputera w cał-

kiem nową skórę?

Skóry są najnow-

szym wynalazkiem

w historii interfej-

sów. Przez większość

lat 80 nie istniały



żadne standardy projektowania, więc każdy program wyglądał inaczej. Potem pojawił się Windows i wszystko zaczęło wyglądać tak samo, z szarymi paskami przewijania, kursorami klepsydry i rozwijalnymi menu. Teraz jednak są skóry i po raz kolejny hasło "każdy sobie" jest na porządku dziennym. Dla Windows dostępna jest niezliczona liczba plików ze skórami i programami, które dramatycznie zmieniają sposób, w jaki system i aplikacje wyglądają, działają i jakie sprawiają wrażenie. Niektóre skóry oferują różnokolorowe paski narzędzi i ikony albo sprawiają, że wszystko ma metaliczny odcień. Inne mają bardziej przygodowy styl, stosując do każdego okienka i powierzchni ekranu grafikę z Pokémon lub obrazki wściekłego Manga.

Radość tematów

Najbardziej popularną odmianą skór są tematy pulpitu, obsługiwane przez system Windows 98 i późniejsze wersje systemu Windows 95. Każdy plik tematu dostosować może do ośmiu różnych aspektów komputera, począwszy od tapety pulpitu, ekranu pokazywanego podczas ładowania systemu, a skończywszy na rozmiarze pasków przewijania i kolorach pasków narzędzi. Najlepszym miejscem, w jakim znaleźć można tematy, jest strona Free Themes (www.freethemes.com) uruchomiona przez serwer do ściągania Tucows. Znaleźć tu można bogactwo dostosowań opartych na wszystkim, począwszy od programów telewizyjnych aż po ciężarówkę, a ich instalacja jest łatwa. Wystarczy ściągnąć plik .zip i otworzyć go przy użyciu narzędzia do tematów pulpitu, które zamieszkuje Panel sterowania. Niektóre tematy są bardziej zaawansowane niż inne, oferując bogaty zestaw dostosowujących dźwięków, ekranów startowych i wygaszaczy ekranu. Co jednak zrobić, jeśli wykorzystasz się chęć tapetę pulpitu, ale nie dźwięki? Przypuśćmy, że wykopałeś kursory, ale nie cierpisz kolorowych tematów. Nie ma problemu - zestaw pół wyboru umożliwi precyzyjne wybranie składnika, który ma zostać użyty. Tematy Pokémon są jednymi z najpopularniejszych i zawierają Pikachu, Squirtle i Asha, którzy aktualnie dowodzą komputerami w stylu Pokémon na całym świecie. Zawartość freethemes.com ma tendencję do zmian, co uzależnione jest aktualnymi trendami i nowościami. Największymi jednak źródłami inspiracji wśród kreatorów tematów są Wielki Brat i Kanciasty komputer Apple.

Jeśli jednak chodzi o tematy, to nie zawierają one niczego, czego nie mógłbyś zrobić sam przy użyciu Panelu sterowania. Zmiana dźwięków systemowych, tapety pulpitu czy instalacja nowych kursorów myszy to zadania, które należą do najzwyklejszych i które wykonać możesz nawet we śnie. Nie ważne, jak bardzo stuknięte są tapety i paski tytułu, szybko zauważyć można, że tematy pulpitu zmieniają jak gdyby zastony, w inny sposób pokazując sofę - mimo iż są one inne, w rzeczywistości niczego nie zmieniają.

Wiele sposobów na ubranie aplikacji

Jeśli naprawdę chcesz sprawić, aby stanowisko pracy było takie, jak ty tego chcesz, dlaczego nie każesz swoim ulubionym programom ubrać nowej skóry? Aplikacjom takim jak ICQ, przeglądarka Neoplanet, Mozilla i Netscape 6, a także Winamp i Windows Media Player 7 możesz zafundować operację plastyczną dzięki dostosowanym do nich określonym skóróm. Niektóre skóry wykonują po prostu szybkie odsysanie tłuszczu, zmieniając kolory tła i dźwięki, a inne błyskawicznym ruchem skalpela zmieniają rozmiar, ogólne wrażenie i funkcję każdego przycisku, paska narzędzi i menu. Zmiany skór wykonać można jedynie w programach, które posiadają taką wbudowaną możliwość, ale ponieważ obsługa skór rośnie, tak samo coraz więcej programów postępuje przezornie i umożliwia użytkownikowi wybranie sposobu, w jaki program wygląda. Strona Skinz.org (www.skinz.org) jest najlepszym miejscem w Internecie, w którym znaleźć można najnowsze skóry. Można je wyszukiwać według interesującej nas kategorii, takiej jak stare samochody, filmy animowane czy Jenna Jameson. Ponadto znajduje się tam mnóstwo zrzutów ekranowych, opisy funkcji, które umożliwiają podejrzenie każdej skóry przed jej ściągnięciem. Jeśli wciąż nie możesz zdecydować się, jaką skórę założyć, możesz posortować skóry pod względem popularności. Na szczycie ligi skór ICQ w trakcie pisania tego artykułu plasowała się Matrixowa NTFTO, która zmieniała program w wylęgarnię metalowej dzicy. Tye Dyed, bałagan kolorowych dziwactw, zajmował miejsce 11, podczas gdy zagmatwana skóra Walmart - potworność wyglądająca jak skrzyżowanie książki do matematyki z podłogą w publicznej toalecie - zajmowała miejsce 13.

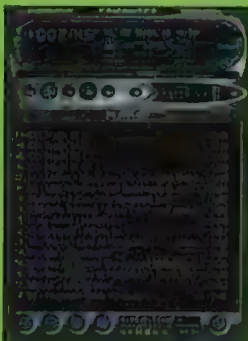
Bezpieczna powłoka

Prawdziwi zwolennicy skór krzywo patrzą na skóry do określonych aplikacji i mimo iż wielu użytkowników rozpoczyna zmienianie skór od programów ICQ czy Winamp, szybko chwytają się oni czegoś więcej, a mianowicie zamienników powłok takich jak LiteStep (www.litestep.org). Aby ich użyć, należy poświęcić trochę czasu, ponieważ trze-

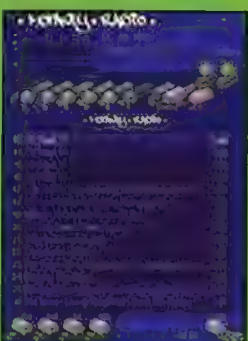
Zainstaluj

Trzy najlepsze

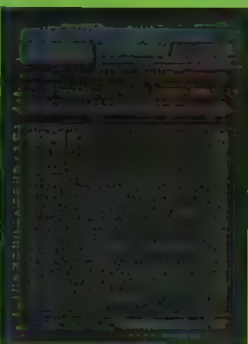
Tak jak broni i zabawnego twiego przyjaciela He-Mena, skóry można użyć dobrze i źle - wszystko zależy od tego, w których rękach się znajduje. Oto najlepsze skóry dla Winamp, które ściągnąć można ze strony www.skinz.org.



Zmienia ona kanclastego Winampa w interesujące wyprofilowane stworzenie przypominające bardzo drogie samochodowe radio stereo.



Odświeżająca purpurowa skóra z kanclastymi przyciskami w stylu anime i białym logo w stylu funky. Odmienność i uliczna.

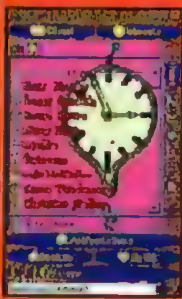


Technologia Super! Twój odtwarzacz MP3 sprawia teraz trudno, futurystyczne wrażenie, prezentując zadrewniałe, brązowe panele i rasowe pomarańczowe przyciski.

Nie instaluj

Okropne trio

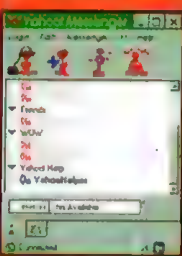
Niestety, nie każdy ma dobrą skórę. Niektórym nie powinno być pozwolone dokonywać zmian w wyglądzie systemu, a co za tym idzie, projektować skóry dla ludzi z komputerowego świata. Uwaga! - oto trzy smierdzące. Znaleźć ich można oczywiście na stronie www.suck.com



Hej, Miś, co tam, ze ICQ wyglądasz ładnie, powiem ci, to jest program do animacji, można się z kolegami w takim błądzić. Tylko pamiętaj.



Okraszać. Prawdziwie, nie, można osiągnąć, jeśli tylko wyobraźnia i trochę wyobraźni. Właśnie tak, jak widać na ekranie.



Kilka dni temu to dla programu Yahoo! Messenger, specjalnie wybrałem, abyś mógł zobaczyć, jak wyglądałby system, gdybyś miał taki.

ba edytować pliki tekstowe, zaznajomić się z językiem skryptowym LiteStep i ogólnie pomajstrować przy kilku rzeczach, zanim wszystko zniemacka zacznie działać. W związku z tym najpierw poddaj edycji plik system.ini, aby podczas uruchomienia systemu załadowana została powłoka litstep.exe, a nie standardowa powłoka explorer.exe. Gdy LiteStep opanuje już twój pulpit, będziesz mógł go dostosować, ściągając kilka modułów i dodając je do pliku step.rc. Najpopularniejsze moduły zmieniają twój komputer w działającą konsolę Star Trek, podczas gdy inne szczytują się półprzezroczystymi oknami, chromowanymi krawędziami i seriami dzwonek i gwizdów, których nie znalazłbyś bez pomocy LiteStep. Programu tego używa się dość ciężko, ponieważ ma on ogromne możliwości, a efekty końcowe często są oszałamiające. Porównywalne, jeśli nie takie same, efekty uzyskać można stosując program o nazwie Windows Blinds (www.stardock.com/products/windows-blinds). Wystarczy go ściągnąć, a można będzie przebierać spośród tysięcy skór, które znajdują się w sieci. Window Blinds może zmienić kształt i rozmiar wszystkich aplikacji, a także wycinać różne kształty z pasków narzędzi i okien, aby zmienić twój komputer w, no cóż, prawie wszystko.

Rak skóry?

Podczas gdy producenci ICQ i Winamp traktują skóry jako dodatkowy bonus, Netscape 6 poszło o 10 kroków dalej - wymaga skór. Jak to zauważył felietonista na suck.com,

programy pod Windows wyglądają jak Windows, ale Netscape 6 nie chce wyglądać jak cokolwiek, czego do tej pory używałeś. Dostarczona skóra to ogromny niebieski potwór z wielkimi przyciskami. Jest ohydny, ciężko się go używa i odstępować od wszystkiego, czego użytkownicy komputera nauczyli się do tej pory klikając. Amatorzy skór nie byli zachwyceni dziełem Netscape i szybko podjęli się dziwnego zadania polegającego na wymyśleniu swoich własnych projektów, które miałyby sprawić, że przeglądarka wyglądałaby jak tradycyjne oprogramowanie Windows. Nie w tym jednak rzecz...

Firma Microsoft wydała tryliony dolarów, aby sprawić, żeby używanie każdego przycisku, paska narzędzi i ikony było intuicyjne i tak łatwe, jak to tylko możliwe. Eksperci od interfejsów męczyli się, wymyślając najlepsze miejsca dla przycisków, a nawet przyklejali kamery do oczu ludzkich królików doświadczalnych, aby odkryć "mocne" strefy ekranu, w których użytkownicy PC "lubili" klikać. Gdy tylko nowość używania aplikacji zawierających tasemcowe paski narzędzi, które wydawały stłumione dźwięki za każdym razem, gdy coś przeciągałeś, minęła, okazało się, że skóry samym sposobem używania zaczęły wywoływać bóle głowy. Jeśli będziesz ciężko szukać, znajdziesz superskóry, ale jeśli bez opamiętania będziesz ściągał wszystkie po kolei, szybko zatęsknisz za nudnymi przyciskami i poważnymi paskami narzędzi. Przerost formy nad funkcją? Wszystko zależy od tego, jaką skórę założysz.

Opracował Krzysztof Kruszyński



Nie mąpiszono, ta zielona tapeta nie pasuje do kombinezonu kosmicznego.

WWW.DIRECT.SALES.PL

największy sklep internetowy w Polsce

zakupy w internecie ?

To proste !



Marta, 10 lat: "....zakupy w internecie robię od 3 lat"

Opuściłeś pierwszą część w zeszłym miesiącu?

Część pierwsza naszej Aktualizacji Internetu zawierała 10 kroków do szybszego, tańszego i lepszego dostępu do Sieci! Przejdź na stronę 130, aby poznać szczegóły dotyczące numerów archiwalnych!

Co zrobić, żeby Sieć była jeszcze przyjemniejsza



Ulepszamy Internet cz. 2

Świat cyberprzestrzeni może być dla początkujących odrobinę przerażający. Masz szczęście, że my tu jesteśmy i sprawimy, że twoje doświadczenia z siecią Internet będą prostsze i bezpieczniejsze!

Internet i twój komputer są dla siebie stworzone. W zeszłym miesiącu przyspieszyliśmy twój modem. Dziś porozmawiamy o sztuczkach dotyczących sieci Web.

W tym miesiącu pokażemy, co zrobić, żeby Internet działał tak, jak ty tego chcesz. Dowiesz się, jak dokonywać zakupów on-line, jak chronić dzieci przed nieodpowiednimi treściami oraz jak zdobyć oprogramowanie, które sprawi, że komputer będzie tak bezpieczny jak sejf w banku. Przyjrzymy się tak że narzędziom, które trzeba mieć, a które

zmieniają przeglądarkę WWW w multimedialną fontannę. Przedstawimy też darmowe programy, które ułatwią ci życie.

Oczywiście Internet nie polega tylko na stronach WWW - program do poczty e-mail zawiera w sobie kilka przydatnych funkcji, które pozwolą ci zablokować wiadomości-śmieci, przesyłać wiadomości do wszystkich, których znasz, lub tylko wysłać zdjęcie rodzinne do babci. Jeśli nie chcesz, aby twoje plany dominacji nad światem dostały się w niepowołane ręce, możesz zaopatrzyć się w sprytne programy do poczty e-mail, które powstrzymają nawet najbardziej zdetermi-

nowanego szpiega - lub dziecko - przed odkryciem twoich nikczemnych planów. To także jest łatwe.

Na kilku następnych stronach pokażemy, jak sprawić, aby połączenie z Internetem było bezpieczniejsze, oraz jak uwolnić cudowną moc poczty elektronicznej.

Bezpieczna Sieć

Twój komputer jest bezpieczny, ale czy jest zabezpieczony? Internet nie jest taki przerażający jak wpierają ci gazety, ale istnieje mnóstwo prostych kroków, któ-

Netscape Navigator

Z czego składa się ten program

1 Przycisk menu

Menu Netscape'a daje dostęp do wszystkich opcji programu.

2 Przycisk Back

Przycisk ten zabiera cię do poprzednio odwiedzanej strony WWW.

3 Przycisk Forward

Jeśli naciśniesz przycisk Back i zmieniś zdanie, przycisk Forward zabierze cię do następnej strony.

4 Przycisk Reload

Jeśli bieżąca strona wygląda dziwnie lub ładuje się wieki, przycisk Reload ponowi próbę jej załadowania.

5 Przycisk Home

Przycisk ten zabiera cię na stronę domową firmy Netscape (<http://home.netscape.com/>).

6 Przycisk Search

Ładuje stronę wyszukiwania, na której wybrać możesz kilka serwisów wyszukiwawczych.

7 Przycisk My Netscape

Przycisk ten uruchamia określoną przez ciebie stronę domową (ustawia się ją w menu Edit > Preferences).

8 Przycisk Security

Wyswila obszerne informacje o zabezpieczeniach bieżącej strony WWW.

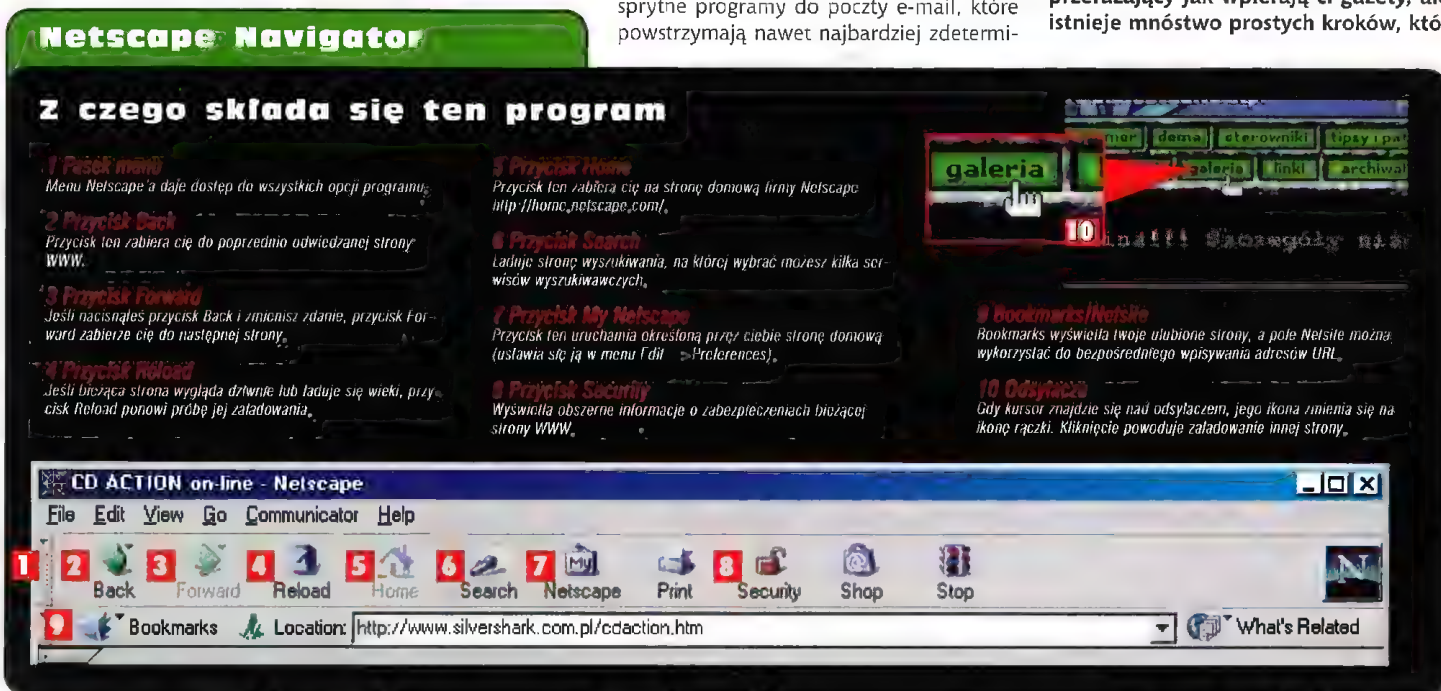


9 Bookmarks/Netsite

Bookmarks wyświetla twoje ulubione strony, a pole Netsite można wykorzystać do bezpośredniego wpisywania adresów URL.

10 Odsyłacz

Gdy kursor znajdzie się nad odsyłaczem, jego ikona zmienia się na ikonę rączki. Kliknięcie powoduje załadowanie innej strony.

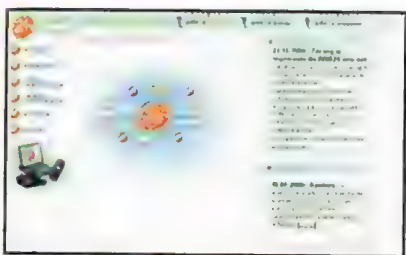


re pozwolą trzymać komputer z dala od sieciowych przykrości. Łatwo jest także powstrzymać dzieci przed dostępem do nieodpowiednich stron.

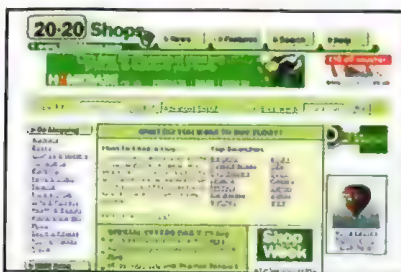
1 Zakupy on-line są zazwyczaj bezpieczne, pod warunkiem że dokonujesz ich na stronach renomowanych firm. Ufaj tylko zabezpieczonym serwerom - wyświetlają one ikonę kłódki (Internet Explorer) lub klucza (Netscape) na dole okna przeglądarki.

2 Sprawdź ustawienia zabezpieczeń swojej przeglądarki - w przeglądarce Internet Explorer znajdują się one w menu Narzędzia => Opcje internetowe - i wyłącz wszystko, czego nie chcesz mieć. Możesz na przykład sprawić, aby żaden program nie został ściągnięty bez twojej zgody.

3 Nigdy nie podawaj informacji osobistych (adresów, numerów telefonów) na kanałach chat ani na tablicach ogłoszeń. W Sieci łatwo jest udawać kogoś, kim się nie jest, i rozsądnie jest być cynicznym.



Banki internetowe, takie jak WbK24 (www.wbk24.pl), są zabezpieczone, ale nie przechowują informacji o twoim hasle na komputerze.



Dowiedz się, które sklepy internetowe są warte odwiedzenia, używając przewodników o zakupach, takich jak ShopSmart (www.shopsmart.com) lub 2020shops (www.2020shops.com).

4 Gdyby ktoś, twierdząc, iż jest członkiem personelu TP S.A. albo dostawcy usług internetowych, zaczął wypytywać cię o identyfikator użytkownika i hasło, nic mu nie mów - on udaje!

5 Odwiedzaj stronę aktualizacji Windows regularnie, aby zawsze mieć aktualne łaty i poprawki błędów systemu ochrony dla przeglądarki Internet Explorer. Jeśli używasz Netscape'a, odwiedzaj stronę domową firmy Netscape. Trochę to irytujące, ale warto wysiłku.

6 Nowe oprogramowanie antywirusowe jest konieczne. Często powinienś także szukać uaktualnień - nowe wirusy odkrywa się każdego dnia. Jeśli nie masz programu antywirusowego, zdobyć go możesz za darmo na stronie www.cai.com.

7 Jeśli często korzystasz z Internetu, zainwestuj we własny firewall, taki jak ZoneAlarm (www.zonelabs.com). Daje on pełną kontrolę nad dostępem programów do Internetu i chroni przed skanowaniem komputera przez różnych spryciarzy.

8 Nie przechowuj ważnych informacji (haseł, numerów kont bankowych) na swoim komputerze. Komputer można ukraść, a nie chcesz chyba, żeby jakiś czarny charakter położył swoje brudne ręce na twoich danych bankowych albo na osobistej skrzynce e-mail.

9 Oprogramowanie filtrujące, takie jak NetNanny (www.netnanny.com) może powstrzymać dzieci przed dostępem do nieodpowiednich stron WWW, choć zabezpiecza ono również przed odwiedzaniem

Żargon

ADSL

Bardzo szybkie połączenie z siecią Internet - nie jest jeszcze szeroko rozpowszechnione.

Ergonomiczny

Wszystko, co jest ergonomiczne, zaprojektowane zostało tak, aby było wygodne.

Firewall

Sprzęt lub program, który chroni komputer przed niepożądanym dostępem.

Freeware

Programy, które możesz mieć za darmo - na zawsze!

Menedżer ściągania

Program, który zajmuje się problemami rozłączania podczas ściągania pliku.

Nielimitowany dostęp

Dostęp do sieci Internet za stałą opłatą, w której nie nalicza się opłat za czas połączenia.

Odysłać

Część strony WWW łącząca ją z inną stroną.

Plug-in

Pomocny program dodający do przeglądarki nowe funkcje.

Przeglądarka

Program używany do wyświetlania stron w sieci Internet.

Rozdzielczość ekranu

Liczba punktów wyświetlana na ekranie.

Streaming

Technologia sprawiająca, że muzyka i film są odtwarzane natychmiast, a nie po ściągnięciu całego pliku.

Zip

Plik zawierający inne pliki, skompresowane tak mocno, jak się tylko da.

WWW.AUKCJE2000.PL



TY DYKTUJESZ CENĘ!

aukcje2000.pl

Bezpieczniej**5 sposobów na zabezpieczenie systemu**

Klika McAfee On-Net - www.mcafee.com

Popularny program antywirusowy dostępny jest teraz w wersji opartej na sieci Web.

Aktualizacja Windows - <http://windowsupdate.microsoft.com>

Najświeższe aktualizacje systemu ochrony dla przeglądarki Internet Explorer - niezbędna strona.

ModemZapper - www.cirrus.demon.co.uk/mz.htm

Zamiast programowej niani wypróbuj ten program, który całkowicie wyłącza modem.

Strona oszustwanych wirusów - www.nai.com/asp_set/anti_virus/library/hoaxes.asp

Nie panikuj, jeśli ktoś wyśle ci e-mail o wirusie - sprawdź najpierw, czy to nie oszustwo!

ADFilter - www.adfilter.com

Strona domowa naszego ulubionego filtra sieciowego, który blokuje także treści dla dorosłych.



Upewnij się, że ostrzeżenie o wirusie to nie oszustwo, przeglądając listę na stronie www.nai.com/asp_set/anti_virus/library/hoaxes.asp.

stron edukacyjnych dotyczących zdrowia i kampanii propagowania bezpiecznego seksu.

10

Jeśli masz dzieci, spróbuj nadzorować ich poczynania z komputerem. Żaden program filtrujący nie zabezpieczy przed wszystkim, a oczywiście zaradne nastolatki znajdą sposób, żeby program obejść.

Łatwa Sieć

Jednym z najciekawszych aspektów Internetu jest to, że da się zastosować wiele sposobów na ułatwienie sobie życia, począwszy od automatyzacji codziennych zadań, aż do personalizacji i sztuczki z klawiaturą. Następujące porady pomogą ci podrasować przeglądarkę i sprawić, że zrobi ona wszystko, co zechcesz - i to szybko.

1 Możesz sprawić, że Internet Explorer ściąganie automatycznie twoje ulubione strony. Dodaj stronę do Ulubionych, wybierz Udobętnij w trybie online, kliknij Dostosuj, a następnie poinstruuj Explorera, kiedy powinien ściągnąć tę stronę.

2 Utrzymuj swoje Ulubione -> Bookmarks w porządku, tworząc tematyczne foldery, na przykład "Strony do pracy", "Strony muzyczne", "Zwirowane rzeczy" i tym podobne. Gdy dodajesz nową stronę, zapisuj ją w określonym folderze.

3 Nie musisz mieć stałej strony startowej przeglądarki - możesz ją zmienić w menu Narzędzia=>Opcje internetowe (Internet Explorer) lub w menu Edit=>Preferences (Netscape). Gdy następnym razem uruchomisz przeglądarkę, załaduje ona odpowiednią stronę.

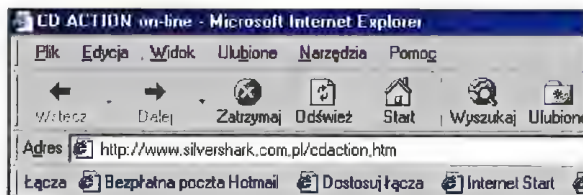
4 Wyszukiwanie w kilka sekund. Wpisz znak zapytania w pasku adresu programu Internet Explorer, na przykład: "? CD-Action". Internet Explorer przeszuka je przeglądarkę MSN, próbując znaleźć odpowiednie strony.

5 Programy darmowe, takie jak Kenjin (www.autonomy.com) umieszczają się poniżej przeglądarki, podpowiadając strony, które mogą być powiązane ze stroną obec-

nie przeglądanej. Możesz ich również używać do wyszukiwania w trakcie przeglądania stron.

6 W programie Internet Explorer naciśnięcie Ctrl+Enter doda do adresu składniki <http://i.com>. Gdy na przykład napiszesz "microsoft" i wciśniesz Ctrl+Enter, otworzy się strona www.microsoft.com.

7 Adres możesz również wpisać w menu Start - kliknij Start=>Uruchom i wpisz adres strony, na którą chcesz wejść. Windows załaduje ją w przeglądarce.



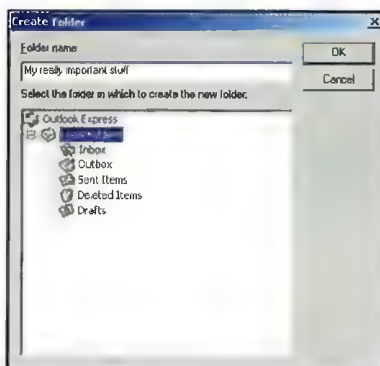
Pasek łącza (Wi dok->Paski narzędzi->Łącza) można dostosować, aby mieć szybki dostęp do swoich ulubionych stron.

8 Stronę WWW szybko otworzyć możesz w nowym oknie przeglądarki Internet Explorer, przytrzymując klawisz Shift i klikając odpowiedni odsyłacz. Trik ten działa na większości stron WWW.

9 Pasek łącza znajduje się poniżej głównych przycisków przeglądarki. Jego przyciski dostosowywać możesz do własnych potrzeb. W programie Internet Explorer podaj edycji Ulubione->Łącza, a w przeglądarce Netscape - Bookmarks=>Personal Toolbar Folder.

10 Ściągnij kilka darmowych dodatków dla przeglądarki Internet Explorer, łącznie z

Nie musisz poprzestać na domyślnych folderach pocztowych programu Outlook Express - możesz utworzyć swoje własne, za pomocą Folder lokalne i wybierając z menu Plik->Folder->Nowy.

**Istotny e-mail**

Program Outlook Express możesz wykorzystać do czegoś więcej niż tylko do utrzymywania kontaktu ze znajomymi - możesz poznać wielu nowych i interesujących ludzi, wysłać pocztę do wielu osób naraz, przysłać pliki przez Internet, a nawet kazać programowi wykonywać nudne zadania, takie jak archiwizowanie starych wiadomości.

1 Unikaj stosowania papeterii, wymyślnych czcionek i kolorów w swojej poczcie. Nie każdy może (lub chce) otrzymywać sformatowane wiadomości, więc twoje misternie skomponowane listy niekoniecznie muszą wyglądać tak samo na innym komputerze.

2 Serwisy takie jak eGroups (www.egroups.com) i OneList (www.onelist.com) ułatwiają odbieranie wielu wiadomości na interesujące cię tematy. Jeśli nie możesz znaleźć mailowej grupy dyskusyjnej, która by cię zainteresowała, stwórz własną!

3 Jeśli musisz wysłać wiadomość do wielu różnych osób i nie chcesz, aby osoby te wiedziały, do kogo jeszcze trafiła twoja wiadomość, umieść ich adresy e-mail w polu UDW (Narzędzia=>Wybierz adresatów).

4 Jeśli martwisz się, że wiadomość mogła nie dotrzeć do adresata, kliknij menu Narzędzia=>Żądaj potwierdzenia przeczytania. Dzięki tej opcji zostanie do ciebie wysłany krótki e-mail od razu, gdy adresat otworzy twoją wiadomość.

5 Jeśli utoniesz w mailach po dołączeniu do eGroup, odwiedź stronę www.egroups.com i powiedz im, żeby przysyłali ci streszczenie - jedną wielką wiadomość każdego dnia, zawierającą najnowsze wiadomości.

6 Gdy wysyłasz pocztą wiele plików, spakuj je przy użyciu programu takiego jak WinZip (www.winzip.com). Zmniejszy to całkowity rozmiar (i czas ściągania) twojej wiadomości.

Czas na narzędzia!

5 programów Internetowych, które trzeba mieć

Alexa - www.alexa.com

Poręczne narzędzie wyszukiwujące, którego użyć można przy szybkim wyszukiwaniu.

Neoplanet - www.neoplanet.com

Dodatek do przeglądarki Internet Explorer, zmieniający jej wygląd i dodający kilka przydatnych funkcji.

Copernic - www.copernic.com

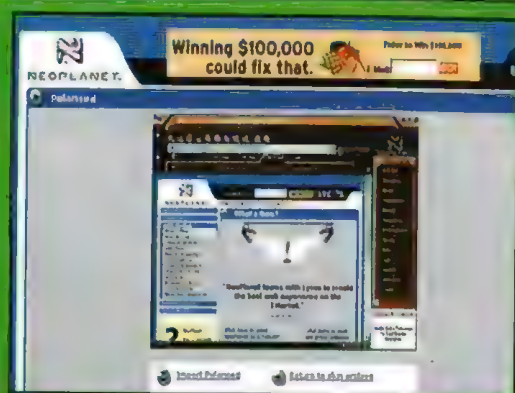
Zapomnij o żmudnym wyszukiwaniu w Sieci - Copernic sprawdzi za Ciebie wszystkie popularne wyszukiwarki.

AOL Instant Messenger - www.aol.com/aim/

Fantastyczny i darmowy sposób prowadzenia rozmów z przyjaciółmi w sieci Internet.

WinZip - www.winzip.com

Jeden z najbardziej przydatnych programów, jakie się kiedykolwiek ukazały. WinZip pozwala na zmniejszenie rozmiarów plików.



Neoplanet (www.neoplanet.com) zmienia jej wygląd i dodając kilka przydatnych funkcji.

7 Pretty Good Privacy (www.pgpi.org) szyfruje Twoje wiadomości, aby tylko wybrane osoby mogły je przeczytać. Jest to trochę skomplikowana, ale bardzo przydatna metoda ochrony poczty przed oczami wścibskich.

8 Gdy znajdziesz interesującą stronę, możesz ją całą wysłać jednemu z Twoich przyjaciół, klikając Poczta => Wyślij stronę na pasku narzędzi programu Internet Explorer.

9 Jeśli usługodawca internetowy oferujący pocztę ci nie odpowiada, załóż sobie nowe konto na poczta.onet.pl lub www.kki.net.pl. Wszystkie wiadomości mogą być przekierowane na Twoje normalne konto.

10 Podpisy to cytaty lub standardowe informacje (takie jak adres Twojej strony WWW) pojawiające się w stopce Twoich wychodzących wiadomości. Nowe podpisy stworzyć można w menu Narzędzia => Opcje => Podpisy.

11 Jeśli Twojego komputera używa więcej niż jedna osoba, wykorzystaj Tożsamości i skonfiguruj kilka różnych profili (i adre-

sów e-mail) dla każdego z użytkowników. Opcję tę znaleźć można w menu Plik => Tożsamości.

12 Za jednym zamachem sprawdzić możesz więcej niż jedno konto pocztowe - wystarczy, że dodasz szczegóły w menu Narzędzia => Konta i upewnisz się, że jest zaznaczone pole Uwzględnij to konto przy odbieraniu poczty i synchronizacji.

13 Poczta elektroniczna to medium służące do prowadzenia rozmów - uważaj jednak. Nigdy nie pisz rzeczy, których nie powiedziałbyś w oczy, ani takich, które mogłyby zostać użyte przeciwko tobie w sądzie!

14 Jeśli wysyłasz wiadomości do tej samej grupy ludzi, w książce adresowej utwórz grupę i dodaj do niej wszystkie potrzebne adresy e-mail. W przyszłości wystarczy, że zaadresujesz wiadomość do tej grupy.

15 Do przechowywania wiadomości możesz stworzyć swoje własne foldery, na przykład "Praca", "Zabawne", "Janek", "Anka" itd. Kliknij na Folderach lokalnych, a potem kliknij Plik => Folder, aby utworzyć nowe foldery.

16 Outlook może automatycznie sprawdzić przychodzące wiadomości i uporządkować je przenosząc do określonych folderów. Aby to osiągnąć, utwórz regułę w Narzędzia => Reguły wiadomości => Poczta.

17 Poza porządkowaniem Reguły mogą być także użyte do wyszukiwania wiadomości śmieci i ich usuwania. W Regułach wiadomości skonfiguruj regułę i użyj opcji Usuń ją.

18 Jeśli ktoś wysyła ci wiadomości, których nie chcesz odbierać, kliknij niechcianą wiadomość i "wybierz" w menu Wiadomość => Zablokuj nadawcę. Outlook od tej pory będzie usuwał wiadomości pochodzące od tej osoby.

19 Jeśli płacisz za połączenie telefoniczne, upewnij się, że Outlook Express nie łączy się automatycznie z siecią Internet. Z menu wybierz Narzędzia => Opcje i odznacz opcję Sprawdź, czy są nowe wiadomości co.

20 Inną ciekawą skłonnością Outlooka jest łączenie się tuż po uruchomieniu. W menu Narzędzia => Opcje => Ogólne wyłącz opcję Wyślij i odbierz wiadomości przy uruchamianiu. □

Opracował Krzysztof Kruszyński

Poczta elektroniczna

Szybkie wprowadzenie do Outlook Expressa

1 Pasek menu
Zawiera menu Plik, Edycja, Widok, Wiadomości i Pomoc.

2 Nowa pocztą
Kliknij tu, aby utworzyć / szablon nową wiadomość, którą będziesz mógł wypełnić i wysłać.

3 Odpowiedz nadawcy / Odpowiedz wszystkim
Chcesz odpowiedzieć nadawcy wiadomości? Zaznacz ją na liście wiadomości i kliknij tutaj.

4 Prześlij dalej
Tworzy nową wiadomość zawierającą wszystkie wybrane / listy.

5 Wyślij/Odbierz wszystkie
Wysyła wiadomości i sprawdza skrzynkę pocztową.

6 Adresy
Kliknij tutaj, aby przejrzeć swoją książkę adresową.

7 Znajdź
Wyszukaj w programie.

8 Lista folderów pocztowych
System folderów organizujących wiadomości przychodzące i wychodzące.

9 Lista wiadomości
Wyswietla wszystkie wiadomości znajdujące się w wybranym folderze pocztowym.

Skrzynka odbiorcza - Outlook Express

1 Plik Edycja Widok Narzędzia Wiadomość Pomoc

2 Nowa pocztą 3 Odpowiedz 4 Odpowiedz... 5 Wyślij/Odbi... 6 Adresy 7 Znajdź Kodowanie

Skrzynka odbiorcza

Foldery x 1 0 2 Od 1 Temat Odebrano

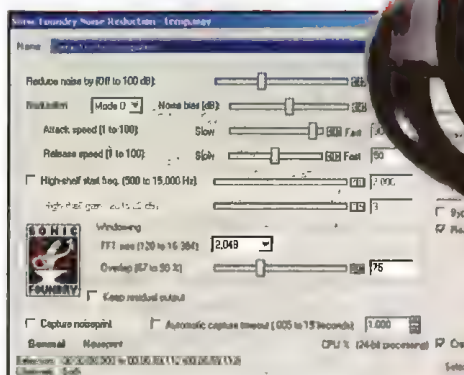
mtv@mtv.pl

MTV Europe Music Awards 2000

00-10-30 14:32

Czarne wspomnienia

Nie pozwól swoim starym płytom winylowym zgnieć na strychu - odkurz je i zdigitalizuj. CD-Action pokaże ci, jak przerobić stare płyty na pliki MP3.



Dzięki nowym filtrom dostępnym dla programów CoolEdit i SoundForge nawet w najstarsze nagrania technicznie można żyć.

Technologie

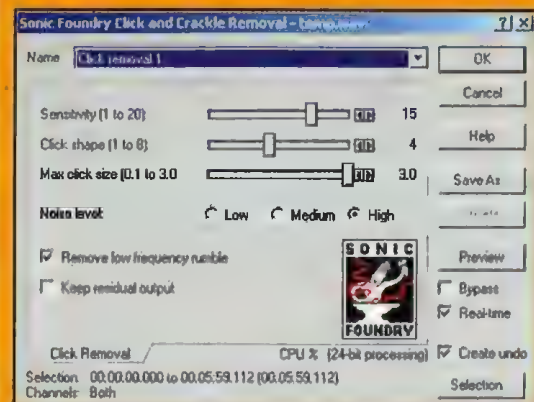
Oczyszczanie dźwięku

Jednym z głównych powodów, dla których przechodzimy z płyt winylowych na płyty CD (pomijając kwestię konieczności przełożenia w połowie płyty na drugą stronę), jest fakt, że płyty analogowe narażone są na działanie kurzu i na wszelkiego rodzaju uszkodzenia mechaniczne. Negatywny wpływ tych czynników ujawnia się oczywiście podczas odtwarzania nagrań, więc warto przed konwersją na pliki MP3 trochę płyty oczyścić.

Wspomnieliśmy już o bardzo dobrym pakiecie do rekonstrukcji dźwięku firmy Syntrillium, który działa z programem CoolEdit 2000. Odkryliśmy jednak, że jednym, który wciąż powracał, był pakiet do redukcji szumów firmy Sonic Foundry. Potrafi on zachować właściwe proporcje pomiędzy rekonstrukcją dźwięku a jego modyfikacją.

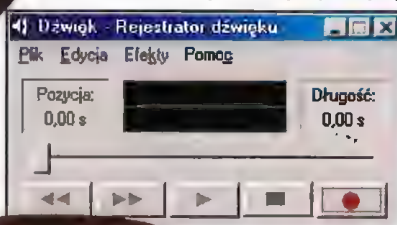
Pakiet firmy Sonic Foundry zawiera także wspaniały plug-in służący do rekonstrukcji dźwięku pochodzącego z płyt winylowych, który na wiele subtelnych sposobów potrafi ulepszyć przetwarzane utwory. Usuwa on trzaski, redukuje szum i bardzo dobrze radzi sobie z usuwaniem dźwięków niskich częstotliwości wywołanych brudem na płycie.

Jeśli konwersję na plik MP3 poddajesz kasety - być może jest to nagranie twojego zespołu - również możesz ulepszyć jej brzmienie na wiele sposobów. Do dyspozycji masz wbudowane w program CoolEdit dynamiczne przetwarzanie zakresu, pomagające podrasować słabo nagrane utwory. Z kolei aby szybko naprawić jakieś nagranie, użyj filtra Quick Filter z programu CoolEdit, który oferuje możliwość regulacji basów, głośności i sopranów.



Dzięki tym narzędziom do rekonstrukcji można wskrzesić najbardziej zniszczone ścieżki.

Gdy pojawiły się płyty CD, każdy zaczął zadawać sobie pytanie, czy powinien teraz kupić całą swoją kolekcję muzyczną w nowym formacie. Większość ludzi skłoniła się po prostu do ponownego zakupu swoich ulubionych albumów, a resztę wystała na strych. Dzięki cudowi MP3 można teraz przedłużyć życie swoim nagraniom, zamieniając je w uniwersalny format o wysokiej jakości. Konwertując płyty winylowe do formatu MP3 możesz odzyskać część pieniędzy



Dołączony do wszystkich wersji systemu Windows darmowy Rejestrator dźwięku umożliwia konwersję dźwięku ze źródła zewnętrznego na postać cyfrową.

wydanych na stworzenie tej starej kolekcji nagrań czy kaset. Gdy nagranie znajdzie się już w pliku o formacie MP3, można odsłuchiwać je przy użyciu darmowego odtwarzacza, jakim jest na przykład Winamp, lub dzielić się swoją kolekcją z przyjaciółmi za pomocą Napstera lub poczty e-mail. Można też wypalić dane na płycie CD, aby możliwe było odtwarzanie ich w samochodzie.

Dobra wiadomość jest taka, że nie potrzebujesz superszybkiego komputera, żeby przerobić płyty analogowe na MP3.

Dobra wiadomość jest taka, że nie potrzebujesz superszybkiego komputera, żeby przerobić płyty analogowe na pliki MP3. W rzeczywistości zadanie wykonać może każdy komputer szybszy niż P90, wyposażony w zwykłą kartę dźwiękową i około 100 MB wolnego miejsca na dysku twardym. Stara karta SoundBlaster wykona zadanie tak samo dobrze jak najnowocześniejsza profesjonalna karta MIDI - wystarczy, że będzie miała wejście line-in.

Po stronie komputera będziesz potrzebował także edytora plików dźwiękowych. Jeśli twoje doświadczenia w tej dziedzinie obejmują jedynie okropnego Rejestratora dźwięków, którego otrzymujemy z systemem Windows,

Krok po kroku

Wskrzeszanie strychu pełnego wspomnień



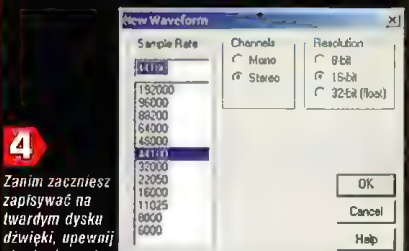
1 Aby przekonwertować dźwięk na format cyfrowy, potrzebny będzie standardowy kabel. Na jednym jego końcu jest 3,5-milimetrowy jack, a na drugim standardowe chinchy lewego i prawego kanału. Kabel taki kupić można w każdym sklepie ze sprzętem hi-fi, ale znaleźć go też możesz grzebiąc w swoich szufladach, ponieważ mógł on być dostarczony razem z kartą dźwiękową.



2 Podłącz lewą i prawą wtyczkę stereo do wolnego wyjścia w wieży. Każde standardowe wyjście będzie pasować, ale w naszym przypadku użyliśmy tego z etykietą Rec-Out. Jeśli nie masz żadnego z takich wyjść w swojej wieży, użyj standardowego 3,5-milimetrowego jacka i połącz gniazdo słuchawek w wieży z takim samym gniazdem w karcie dźwiękowej.



3 Dostań się do tylnej ścianki komputera i zlokalizuj kartę dźwiękową - jest to zazwyczaj ta karta z dwoma portami dźwiękowymi. Znajdują się tam również gniazda wyjściowe do głośników oraz inne gniazda opisane jako "mic-in" i "line-in". Nam chodzi o gniazdko line-in, które zazwyczaj umieszczone jest na samym końcu karty. Włóż w nie 3,5-milimetrowy jack.



4 Zanim zaczniesz zapisywać na twardym dysku dźwięki, upewnij się, że do zapisu zostało wybrane wejście line-in. W tym celu kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę głośnika na pasku zadań i wybierz Otwórz regulację głośności. Następnie uruchom program CoolEdit, kliknij ikonę New i wybierz domyślne ustawienia (44,1 kHz, stereo, 16-bit).



Dreamcast™

MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,
DREAMCAST W KRAJU
W SUPERCENIE.

HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI.

CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,

TU SIĘ KRYJE NASZ ZAŁĄŻEK,
BO NAJLEPSZY MAMY KRAŻEK.

NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,
GDY DREAMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.

PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNĘT UWIERZYSZ,
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.

128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.

45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją.

kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:

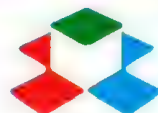
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope, Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywkę.



Dreamcast™

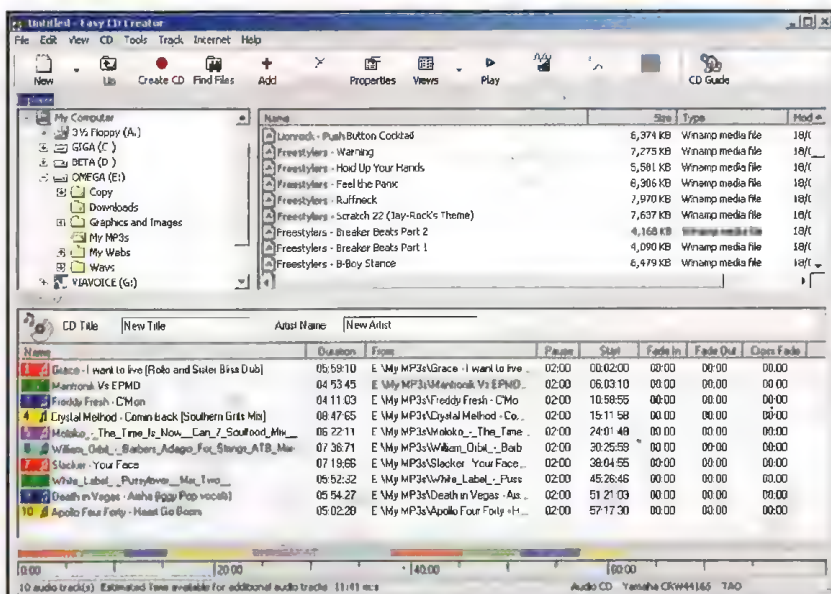
**Dostępny jedynie
w najlepszych sklepach na terenie kraju.**

Więcej informacji znajdziesz:
www.dreamcast.pl



Lanser.net

® **Wyłączny dystrybutor:**
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. 055 2 363 363
fax 055 2 363 366



Easy CD Creator 4.0 to dobry program, który umożliwi ci bezproblemowe wypalenie muzycznych płyt CD.

to sugerujemy, abyś rozejrzał się za bardziej wartościowymi programami, jakie znaleźć można w sieci Internet lub na dołączonej do numeru płyty kompaktowej. Jest tam kilka interesujących programów do shareware'owych stworzonych specjalnie do tego typu domowej konwersji dźwięków.

Programy takie jak Cool Edit 2000, wyprodukowany przez firmę Syntrillium Software, czy SoundForge 4.5, stworzony przez Sonic Foundry, mogą służyć jako swego rodzaju pomost pomiędzy domowym sprzętem muzycznym a komputerem PC. Mogą one nagrywać dźwięki z każdego możliwego źródła, a następnie oczyszczać tak zapisany dźwięk na setki różnych sposobów. Zainteresować to może szczególnie zespoły, które nagrały swoje utwory na taśmie, a teraz chcą wkroczyć w XXI wiek nagrywając coś na płycie CD.

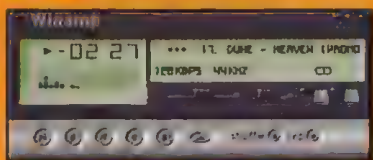
Oczywiście zbyt łatwo stać się obsesyjnym edytorem dźwięku. Dwa wymienione programy oferują szeroką gamę filtrów i jeśli tylko na to pozwolisz, najpóźniej część dnia poświęcisz na konwersję jednej ścieżki do pliku MP3.

Prawo

Wolno czy nie wolno?

Pośród tego całego podniecania wywołanego konwersją starych nagrań na pliki MP3 warto pamiętać, że wszystkie te utwory chronione są przez prawo autorskie. Na podobnej zasadzie, na jakiej nikt nie został aresztowany za kopiowanie na kasetach listy przebojów, ty również nie zostaniesz nakręty na konwertowaniu płyt CD na pliki MP3, ale pamiętaj, że kopiowanie nagrań muzycznych jest nielegalne, jeśli nie posiada się praw autorskich. Z drugiej strony, jeśli zdecydujesz się umieścić na stronie WWW te utwory, wzbudzasz tym uwagę. W najlepszym wypadku pozbawiony zostaniesz dostępu do sieci Internet, a w najgorszym - aresztowany.

Cokolwiek jednak będziesz robić, nie wypalaj plików MP3 na płycie CD i nie rozprowadzaj ich z bagażnika swojego samochodu - mogłoby to cię wpędzić w nie-ladne kłopoty.



Przechowuj swoje pliki MP3 na dysku twardym, a z pewnością nie zwrócisz na siebie uwagi władz. Nie próbuj po prostu rozkręcać na boku biznesu...

Kończymy

Mamy już MP3 - co teraz?

Jeśli spędziłeś cały dzień przed komputerem, prawdopodobnie cieszyć się z faktu, że masz już niezłą kolekcję legalnych, pozbawionych praw autorskich plików MP3 na dysku twardym.

Ten zestaw plików MP3 na komputerze zmienić go z pewnością w twoje radio. Jeśli jednak nie używasz komputera do wszystkiego, jest jeszcze wiele innych zastosowań dla wykonanych w poście czoła plików MP3.

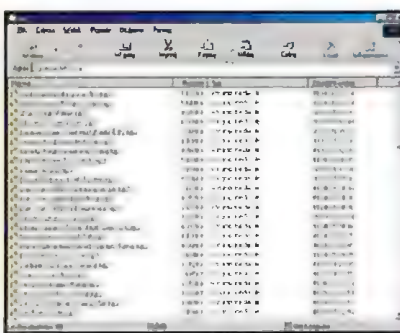
Najbardziej oczywisty krok to użycie napędu CD-R do utworzenia płyty CD, którą odtwarzać można w samochodzie. Programy takie jak Easy CD Creator 4 firmy Adaptec sprawiają, że proces ten jest całkowicie bezbolesny. Wypalenie swojej muzycznej płyty CD jest idealnym sposobem na stworzenie wysokiej jakości albumów typu Best of... Możliwości są oczywiście nieograniczone. Warto jednak pamiętać, że pliki MP3 to takie same pliki komputerowe jak każde inne, więc zamiast tworzenia muzycznej płyty CD możesz wypalić około 120 plików MP3 na płycie CD z danymi.

Eventualnie swoje ulubione pliki MP3 przenieść możesz do odtwarzacza Mini-Disc. Wykonując ten sam proces, ale w przeciwnym kierunku, przeniesiesz około 14 ścieżek na minidysk. Jeśli jesteś posiadaczem karty Sound Blaster Live! oraz oprogramowania LiveWare 3, wykonaj one to zadanie za ciebie dzięki specjalnemu programowi do minidysków.

Ostatecznie, dlaczego by nie użyć jednego z wielu programów do miksowania plików MP3 (DJ1200 lub BPM3)? Dzięki nim stać się możesz cyfrowym DJ-em, miksującym swoje wspaniałe kompilacje.

Otóż proponujemy bardziej surowe podejście. Skup się na dwóch filtrach - filtrze eliminującym trzaski (anti-click) i eliminującym syczenie (anti-hiss) - używaj tylko tych.

Gdy plik .wav zyska już satysfakcjonującą postać, zaopatrzyć się możesz w shareware'owy koder MP3, taki jak AudioCatalyst, który przetworzy go do pliku MP3. Nie wybieraj odruchowo najwyższej jakości kompresji, ponieważ bardzo ciężko będzie ci wychwycić różnice pomiędzy 128K a 192K.



Gdy zaczniesz kompletnie swoją kolekcję plików MP3, może się okazać, że przesłaniesz słuchaczą radia.

Teraz już możesz zacząć delektować się swoją kolekcją, która przez lata marnowała się na strychu.

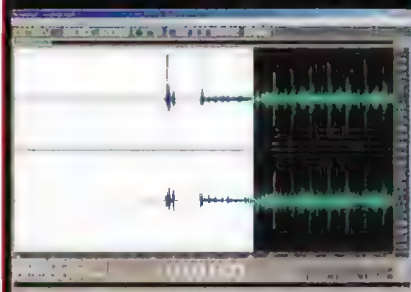
Opracował Krzysztof Kruszyński

Krok po kroku

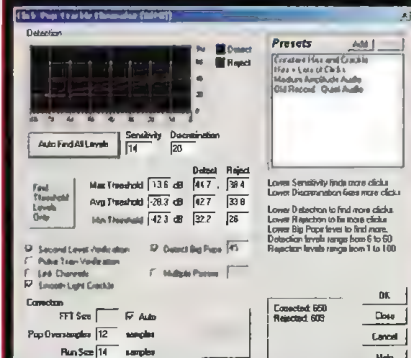
Wskrzeszanie strychu pełnego wspomnień



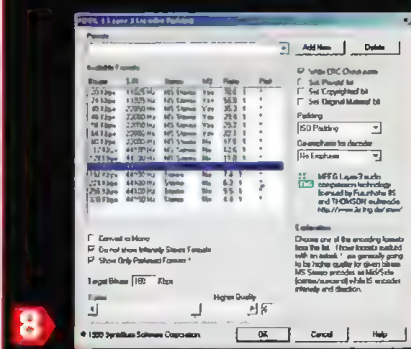
5 Nadszedł czas na skopiowanie płyty winylowej. Kliknij przycisk nagrywania znajdujący się w dole okna programu CoolEdit i rozpocznij odtwarzanie płyty. Jeśli gramofon znajduje się w innym pokoju, nie martw się, bo ciszę na początku i na końcu utworu będzie można wyciąć. Dobrze jest monitorować cały proces nagrywania, na wypadek gdyby wystąpiły jakieś przeszkoki.



6 Gdy ścieżka się skończy, naciśnij przycisk stopu i zapisz nagrany plik (będzie on zajmować około 50 MB) pod nazwą temp.wav. Zauważyłeś zapewne, że na początku i na końcu nagrania jest dużo ciszy. Usun ją, zaznaczając ją przy użyciu myszy i naciskając przycisk Delete na klawiaturze. Aby zrobić to najdokładniej, powiększ plik .wav.



6 Istnieje duże prawdopodobieństwo, że w nagraniu znalazło się kilka niechcianych trzasków i syczeń. Tworcy programu CoolEdit stworzyli plug-in do rekonstrukcji dźwięku, który umożliwia wycieszenie plików i zredukowanie trzasków. Jeśli nagranie jest bardzo ciche, zawsze możesz zwiększyć jego głośność używając wbudowanego w programi filtru wzmacniającego.



8 Gdy plik dźwiękowy już cię satysfakcjonuje, możesz zamienić go na plik MP3, używając do tego celu programu takiego jak AudioCatalyst. Bardziej eleganckim rozwiązaniem jest jednak zastosowanie wbudowanego w program Cool-Edit kodera. Wykorzystuje on wysokiej jakości, ale powolny proces kodowania, który w rezultacie daje jednak pliki MP3 o bardzo wysokiej jakości. Spróbuj zaoszczędzić około 60 K ustawiając parametr jakości na Średnią.

Bezpieczeństwo w Windows

To, że jesteś paranoikiem, wcale nie znaczy, że nikt nie chce szperać w twoim komputerze...



Jeśli chodzi o podstawową ochronę, to nie nie pobliże starego, dobrego hasła - wybierz sobie jakieś podchwytliwe!

być dobrze zabezpieczonym, trzeba być ekstremalnym paranoikiem.

Hasła

Jeśli odpowiednio skonfigurujesz system Windows 98, tuż po uruchomieniu będzie on kulturalnie pytać o nazwę użytkownika i hasło. Problem z hasłami w systemach takich jak Windows 98 jest taki, że wcale nie służą one blokowaniu dostępu - używane są do

Jeśli chcesz zdobyć kilka najnowszych programów do ochrony systemu hasłem, masz dwie możliwości. Możesz uaktualnić system do Windows 2000 lub odwiedzić stronę <http://winfiles.cnet.com/apps/98/access-control.html> i przejrzeć kolekcję wielu rozmaitych programów do ochrony hasłem, które całkiem dobrze wykonują swoją pracę, zabezpieczając twój komputer.

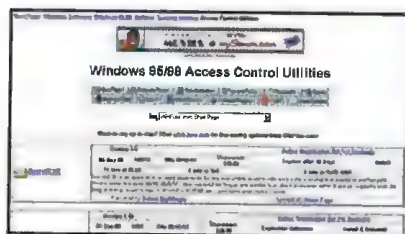
Ukrywanie danych

Jak chronisz swoje bardziej poufne dane? Być może są to twoje prywatne listy, których nie chcesz nikomu pokazywać, a może są to archiwa twoich finansów? Niestety, trzymanie ich na

Nie trzeba długo czekać na moment, w którym ludzie zaczynają personalizację swoich komputerów i instalując nowe oprogramowanie, dostosowując rozmaite ustawienia oraz używając ich po kilka godzin tu i tam sprawiają, że komputery stają się naprawdę ich. Oczywiście jest, że im więcej używasz programów takich jak edytory tekstu, przeglądarki internetowe czy programy do poczty e-mail, tym więcej prywatnych informacji zaczynasz gromadzić na twardym dysku swojego komputera.

Wszyscy słyszeliśmy historie w mediach o wielkich kompaniach, których zabezpieczenia zostały złamane i z których wykradzono poufne informacje. Co więc mamy robić, aby chronić swoje przez długi czas gromadzone informacje?

Istnieje kilka podejść do zagażenia ochrony komputerów. Pomyśl o swoim komputerze jak o sejfie w banku. Będziesz go trzymać pod zamknięciem? Czy też cały czas będzie otwarty? Kto ma do niego dostęp? Co się stanie, jeśli zgubisz klucz? W gruncie rzeczy chodzi o to, że aby



Dużo aplikacji dotyczących ochrony znaleźć można na stronie <http://winfiles.cnet.com/apps/98/access-control.html>

identyfikowania użytkownika komputera i przywracania osobistych ustawień.

Jeśli po prostu zignorujesz hasło lub coś zmyślisz, wciąż będziesz mógł uzyskać dostęp do komputera. Opcja naseł jest tam całkiem bezużyteczna w sytuacji, gdy chcesz, aby inni ludzie trzymali się z dala od twojego komputera.

Wygaszac ekranu systemu Windows umożliwia ochronę komputera hasłem w sytuacji, gdy odchodzisz na chwilę od komputera, choć ochrona ta nie jest całkowicie skuteczna. Pozostaje jednak wartościowym narzędziem, więc nie skreślaj jej całkowicie.

Bezpieczeństwo w Sieci

W związku z popularnością sieci Internet i rozwijającym się trendem dokonywania zakupów przez Sieć warto zapamiętać kilka ważnych wskazówek. Po pierwsze, nigdy nie wysyłaj pocztą e-mail szczegółów dotyczących twojej karty kredytowej ani nie wspominaj o tym na kanale chat czy przy używaniu programu komunikacyjnego. Te formy komunikacji nie są wystarczająco bezpieczne, aby powierzać im tak ważne informacje. Zamiast tego użyj bezpiecznych stron WWW (szukaj symbolu kłódki) albo skorzystaj z telefonu lub faksu sprzedawcy.

Teraz, gdy "stałe" połączenia z siecią Internet stają się popularne, upewnij się, że twój komputer nie stoi otworem dla niepowołanego użytkownika. Wejdź na stronę Shields up!, którą znaleźć można pod adresem <http://grc.com/>, aby uzyskać więcej szczegółów o zaporach ogólnych (firewall) i innych ustawieniach, które sprawiają, że twój komputer będzie w Sieci bezpieczny.

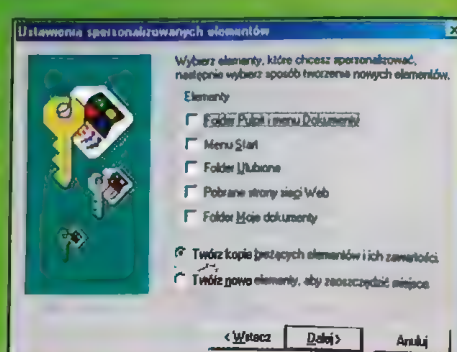
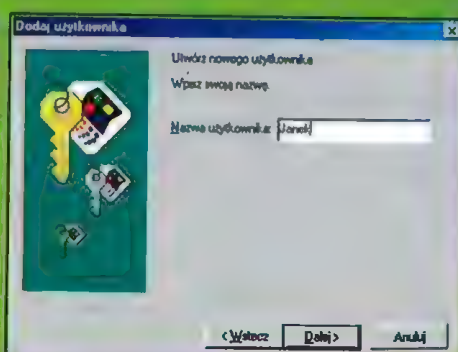
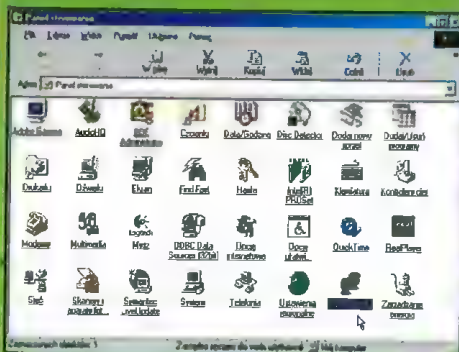


Przetłumaj swoją zaporę ogólną i przeczytaj nowości z dziedziny zabezpieczeń na stronie Shields up!

Domowe kłopoty

Konfigurowanie profili użytkowników

Gdy utworzysz kilku użytkowników, system Windows będzie mógł przechowywać unikalne ustawienia dla każdego, z kim dzielisz komputer.



1 Jeśli dzielisz komputer z rodziną, najlepszym rozwiązaniem jest utworzenie osobnego profilu użytkownika dla każdego jej członka. Aby rozpocząć, otwórz Panel sterowania i odnajdź pozycję Użytkownicy.

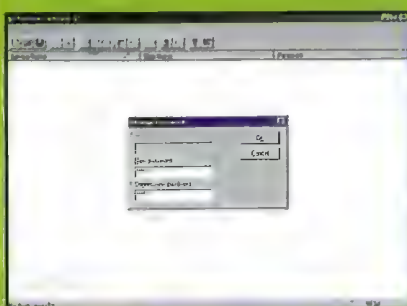
2 Dla każdej osoby dodaj nowego użytkownika. Musisz również podać hasło, ale jeśli zostawisz to pole puste, nie będziesz musiał go używać - może to być idealne rozwiązanie dla dzieci!

3 Dla każdego utworzonego użytkownika Windows przechowywać będzie szczegóły dotyczące konfiguracji komputera - w tym oknie określić możesz, jakie to będą szczegóły. To wszystko na ten temat!

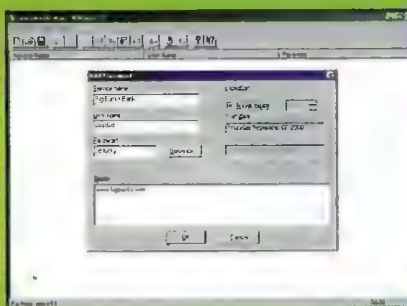
Pamiętaj swoje hasła

Ochrona może być czasami zbyt efektywna - na przykład w momencie, gdy zapomnisz własnego hasła! Whisper 32 pomoże ci wszystko kontrolować.

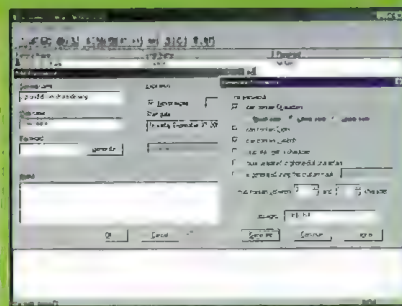
Mamy to na CD



1 Zainstaluj program Whisper 32 znajdujący się na płycie CD dołączonej do tego numeru, kliknij dwukrotnie ikonę kluczy, która się pojawi, a zobaczysz pusty ekran, taki jak ten u góry. Najpierw musisz określić główne hasło dokumentu. W tym celu przejdź do menu **Fila** i wybierz **Change Password** - podaj i potwierdź swoje hasło.



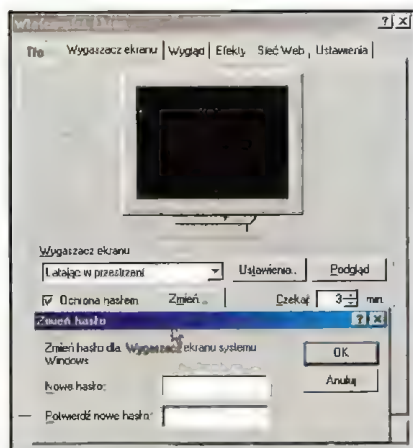
2 Gdy już to zrobisz, zapisz dokument pod odpowiednią nazwą. Aby dodać hasła, wejdź do menu **Edit** i wybierz **Add** lub kliknij kłódkę, a otworzy się szablon dla Ciebie. Podaj nazwę usługi i inne powiązane nazwy w podanych polach oraz dodaj wszelkie związane z nimi komentarze.



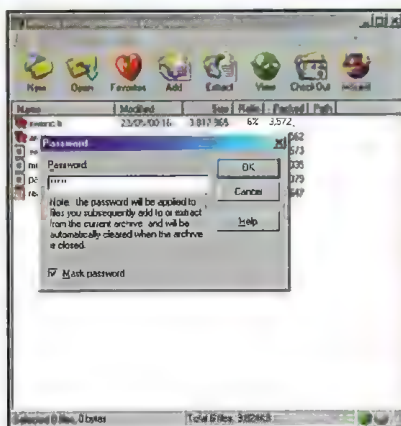
3 Jeśli musisz wygenerować hasło, Whisper może to zrobić za Ciebie. Zaznacz odpowiednie pola określające wymagania, a program wymyśli dla Ciebie coś, czego nikt nie będzie w stanie złamać. Gdy już zapiszesz swoją listę, program ją zakoduje i tylko główne hasło będzie mogło ją otworzyć. Gdy potrzebować będziesz hasła, zwróć się do Whispera.

komputerze zawsze będzie ryzykowne. Jeśli więc jest to możliwe, przenieś je na jakiś nośnik wymienny (powiedzmy dysk CD-RW lub dyskietkę Zip) i je zainkuj.

Dla trochę mniej istotnych informacji odpowiedni będzie dobrze znany program do kompresji Zip, który ma bardzo przydatną funkcję:



Wygaszacz ekranu chroniony hasłem to dobry pomysł, jeśli zdarza ci się spać czas z dala od komputera.



Wiele programów, jak na przykład WinZip, ma wbudowaną funkcję ochrony hasłem.

poza pakowaniem wielu plików w jeden plik .zip możliwe jest określenie hasła, które będzie trzeba podać zanim dane zostaną odczytane.

Na zakończenie: jeśli sprzedajesz swój stary komputer, bądź jeszcze bardziej ostrożny i najpierw skasuj wszystko z dysku twardego. Nie wystarczy po prostu przeciągnąć pliki na ikonę kosza. Upewnij się, że danych nie można odzyskać, i zapewnij ponownie dysk twardy

Żargon

ANSL

Jeden z nowych, szybkich standardów "stałych" połączeń z siecią Internet, który stał się już dostępny w Wielkiej Brytanii.

Wygaszacz ekranu

Program, który wyświetla pewien obraz na ekranie, gdy komputer nie jest używany przez kilka minut.

Bezpieczna strona WWW

Strona WWW uruchomiona na specjalnym bezpiecznym systemie, który koduje dane (takie jak szczegóły dotyczące kart kredytowych) przed ich wysłaniem.

Dyskietka/napełn Zip

Specjalny typ napędu dyskietek, który wykorzystuje dyskietki o pojemnościach 100 MB lub większych.

Plik Zip

Plik utworzony przy użyciu programu takiego jak WinZip, który pakuje wiele plików do pojedynczego pliku, nazywanego plikiem zip.

śmieciami (wziąć możesz na przykład dużą animację i kopiować ją tak długo, dopóki dysk się nie zapełni), a następnie ponownie go sformatuj.

Opracował Krzysztof Kruszyński

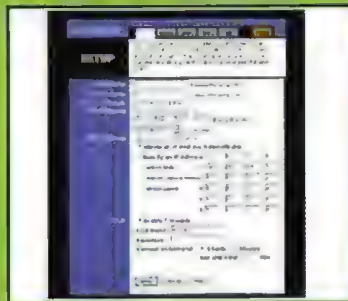
Ognioodporny pecet

Ustawianie zapory firewall

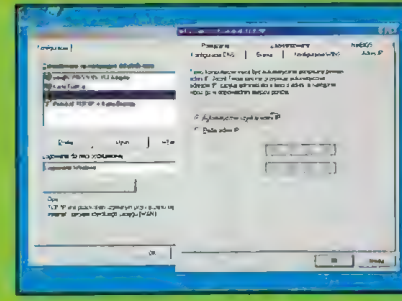
Czy twój komputer jest na stałe połączony z siecią Internet przy użyciu stałego łącza lub ADSL? Jeśli jest, to potrzebujesz ochrony.



1 Jeśli Twój komputer jest zawsze podłączony z siecią Internet, potrzebujesz czegoś, co nosi nawet firewall, a działa jak zamek dający pewność, że nikt złego się do Ciebie nie przedostanie. Możesz użyć zarówno oprogramowania, jak i sprzętu, takiego jak to urządzenie firmy LinkSys.



2 Produkt LinkSys działa jak miniaturowy serwer Web; jego ustawienie możesz skonfigurować za pomocą przeglądarki. Wygląda to skomplikowanie, ale do myślnie wartości działają poprawnie. Wystarczy ją uruchomić i od razu działa.



3 Wszystko, co musisz zrobić, to skonfigurować protokoły sieciowe, aby działały automatycznie (DHCP). Dadzą one po prostu komputerowi informacje potrzebne do pracy. Nie jest to skomplikowane, a sprawia, że Twój komputer staje się bezpieczny.

**Przypominamy! Jedyna oryginalna
kierownica w wersji PC i PSX**

PC/PS TWIN TURBO

„... na rynku pojawiła się PC/PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć potyczkę lidera...”

Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PC i PlayStation(...) Nowatorstwem pozostawia konkurencji w tyle...”

Sleck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)

Hamulec ręczny

Skryżowania dróg

১৯৮৮ সালের ১২ জানুয়ারি

20 silnie wstrząsy
wypieki na nadekty

Uratcja wysokości

Michael J. Garraway

ta imitacja skóry

kierownicy 270°

analogowe pedały

ziela z każdą grą

**WOST dowolnego
materiału**

Polska instrukcja

Uputstvo za upotrebu

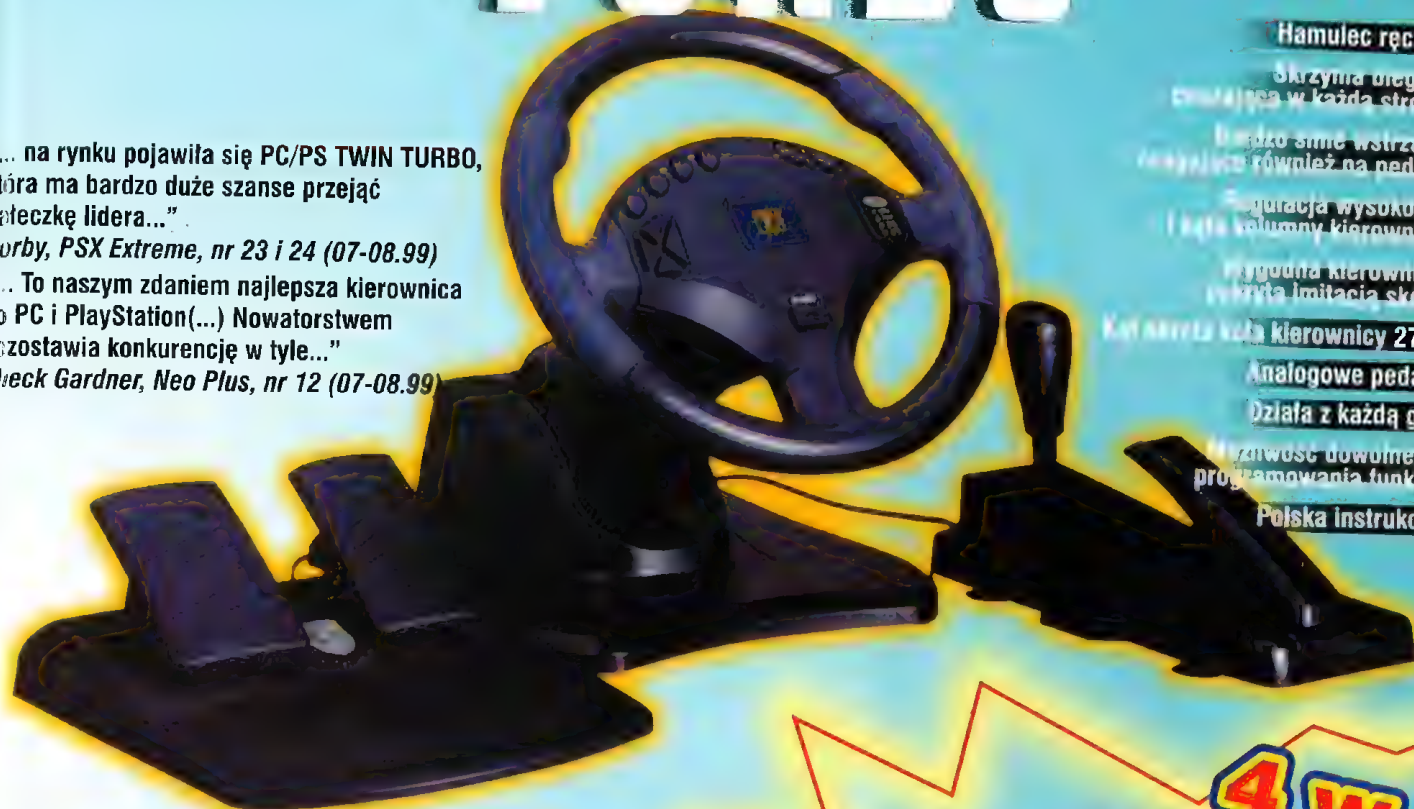
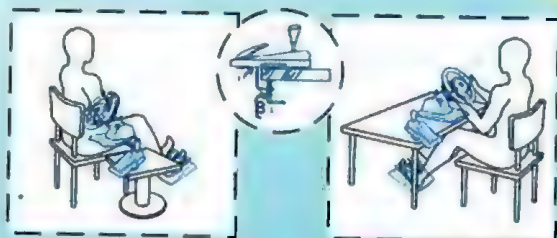


Diagram illustrating the components of a racing simulator setup:

- Strzykła Niegów** (Steering wheel)
- Fad** (Pedals)
- Hamulec ręczny** (Handbrake)
- Przyciski A, B (Nagcon)** (Buttons A, B)
- Przyciski L2, R2 (select (analog))** (Buttons L2, R2)
- Przyciski L1, R1 (Nagcon)** (Buttons L1, R1)
- Przyciski R2, L2 (analog)** (Buttons R2, L2)
- Przycisk Mode** (Mode button)
- Ustawienie wysokości foteliny** (Seat height adjustment)
- Ustawienie kąta foteliny** (Seat angle adjustment)
- Opis funkcji** (Function description)



Możliwość instalacji między udami i na stole.

4 w 1
UWAGA!
REWELACJA!
Zaoszczędź!

**Kierownica
Twin Turbo Deluxe
współpracująca
z PC, PSX, PSX2,
Nintendo64**

Szukaj w dobrych sklepach!

**Wylączna dystrybucja
w Polsce produktów**



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny
w sprzedaży
wysokiej

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci 

Czas na nowy Start

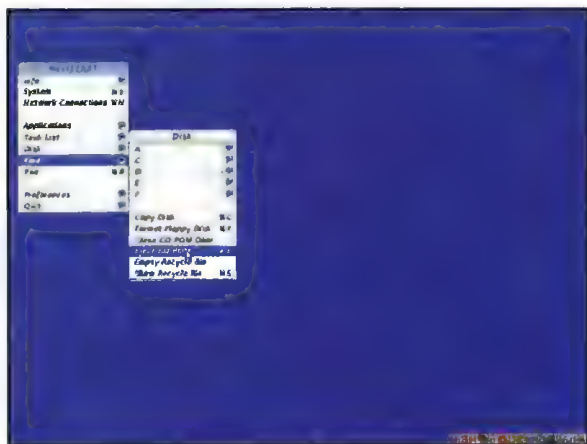
Co można jeszcze zrobić, gdy już podmieni się powłokę systemu Windows, aby jeszcze bardziej go dostosować do swoich potrzeb? CD-Action sugeruje, aby zastąpić menu Start czymś bardziej interesującym.

Stali czytelnicy cyklu o dostosowaniu systemu Windows wiedzą już wszystko o zmianie powłoki i jest bardzo prawdopodobne, że do tej pory zmieniali powłoki wielokrotnie. Zmiana powłoki jest najbardziej ekstremalnym krokiem dostosowania systemu Windows, jaki można podjąć, choć zamiana

Czas na Start!

Pierwszy program, jakiemu się przyjrzymy, to NextSTART firmy WinStep Software Technologies (www.winstep.net). Stanowi on coś więcej niż tylko zwykły zamiennik menu Start, ponieważ potrafi również wykonać kilka dodatkowych sztuczek dostosowujących, podobnych do tych, jakie znaleźć można w innych powłokach, ale bez potrzeby zmiany powłoki ani wykonywania jakichkolwiek czynności do tego wymaganych. Po zainstalowaniu NextSTART można zmienić całkowicie wygląd pulpitu, klikając jedynie kilka razy myszką. Program obsługuje również skróty, co oznacza, że do swojego pulpitu zastosować możesz nieskończoną liczbę tematów.

Ogólnie mówiąc, zasada działania programu NextSTART opiera się na aktywnych strefach. Obszar swojego pulpitu definiuje się jako ak-



Jedną z naszych ulubionych skór programu NextSTART to H₂O – jak widać, jest to prawdziwy obraz prostoty wody, po której w magiczny sposób pływają armady ikon.

menu Start wcale nie pozostaje z tyłu na liście ciekawych rzeczy, jakie można jeszcze zrobić.

O co jednak nam chodzi? Przecież menu Start nie jest wcale tak trudno używać, czyż nie? Musisz jednak wiedzieć, że sposób pracy nie musi być wcale tym najlepszym. Jeśli kiedykolwiek używałeś innego systemu operacyjnego, takiego jak Linux czy BeOS, jesteś świadom tego, że Windows jest dość unikalny, jeśli chodzi o wykorzystanie menu Start. Wiele systemów operacyjnych oferuje menu, które wywołać można klikając pulpit prawym

Można uruchomić inne menu Start bez potrzeby zmiany systemu operacyjnego.

przyciskiem myszy lub klikając określony obszar. Poza tym menu Start wcale nie wygląda tak rewelacyjnie.

Dzięki pomocy kilku wspólnych programów dostosowujących będziesz mógł uruchomić w systemie Windows inne menu Start – bez potrzeby zmiany systemu operacyjnego. To właśnie na tym skupimy się w tym miesiącu.

Łatwe czy trudne?

Poziomy dostosowania

Jeśliby mierzyć stopień dostosowania w skali od jednego do dziesięciu, wymiana menu Start miałaby wartość siedem, podczas gdy zmiana powłoki miałaby wartość 10. Piękno programów takich jak NextSTART polega na tym, że nie musisz szperać w plikach systemowych – pracują one z powodzeniem ponad normalnym systemem Windows. Jeśli więc szukasz szybkiego i łatwego sposobu na przerobienie systemu, idealnie nadaje się do tego NextSTART.

Domyślnie NextSTART tworzy jedną aktywną strefę zajmującą większość pulpitu. Aby wywołać podstawowe menu, wystarczy po prostu kliknąć lewym przyciskiem myszy w do-



Dodatki

Wiele oszustw z menu Start

Nie chodzi tu niestety o album gwiazd rocka lat siedemdziesiątych, ale o kolejne interesujące menu Start, które możesz umieścić zamiast standardowego, nudnego, szarego. IceFire jest dobrym zamiennikiem, który możesz z powodzeniem wypróbować.

Kopię IceFire znajdziesz na płycie dołączonej do tego numeru. Jest to zamiennik menu Start i paska zadań zaprojektowany tak, aby działał w połączeniu z powłoką (ponieważ nie potrafi on sam zamienić całej powłoki). IceFire pokazuje bieżąco uruchomione w systemie zadania, podświetlając to, które w danej chwili jest aktywne. Klikając menu IceFire mamy dostęp do pulpitu, dysków twardych, Panelu sterowania i menu Start.

IceFire jest w trakcie opracowywania i choć idealnie działałby z Eksploratorem i innymi powłokami, prawdopodobnie najlepiej zintegruje się z CloudNine, która jest kolejną powłoką stworzoną przez K23 Productions. Oczywiście IceFire nie jest taki potężny jak NextSTART, ale możesz rozważyć jego wybór, jeśli eksperymentujesz z alternatywnymi powłokami i chcesz mieć menu Start, na którym będziesz mógł polegać.

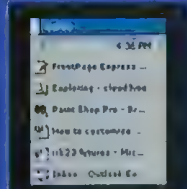
IceFire pokazuje Ci, jak wyglądałby system, jeśli zamienisz już istniejące menu Start, a nie chcesz zbytnio używać zewnętrznych narzędzi.



Ach, niebo nocą. Najbardziej relaksujący sposób używania komputera, gdy cierpi się na bezsenność.

tywną strefę, po czym określa się, co ma się wydarzyć, gdy się na nim kliknie. Daje to możliwość przeprowadzenia takich czynności, jak wyświetlanie menu lub uruchamianie programów jedynie po kliknięciu określonego obszaru na pulpicie. W rzeczywistości NextSTART zawiera wbudowany edytor menu, dzięki któremu stworzyć można tyle różnych menu, ile się tylko zechce. Edytor ten zawiera ponadto 80 poleceń przyspieszających dostęp do popularnych funkcji systemu Windows.

Po zainstalowaniu NextSTART automatycznie odczytuje menu Start i na jego podstawie tworzy proste menu, zawierające odnośniki do dysków twardych, a także wszystkich aplikacji z menu Start. Wewnątrz programu odnosimy się do tego menu jako do menu NextSTART.





Jeśli wolisz coś, co bardziej przypominałoby erę kośmiczną, wybierz ModusVivendi. Nieważne, że nie możesz odczytać menu - mówimy tu o przerwaniu formy nad treścią.

wolnym punkcie tego obszaru. Gdy program NextSTART po raz pierwszy tworzy domyślną aktywną strefę, stara się unikać obszarów pulpitu, w których znajdują się ikony. Nie da się tego jednak poprawnie wykonać, gdy ikonki rozmieszczone są na całym pulpicie, więc jeśli jesteś bałaganiarzem, to może dobrze by było najpierw uprzątnąć trochę pulpitu.

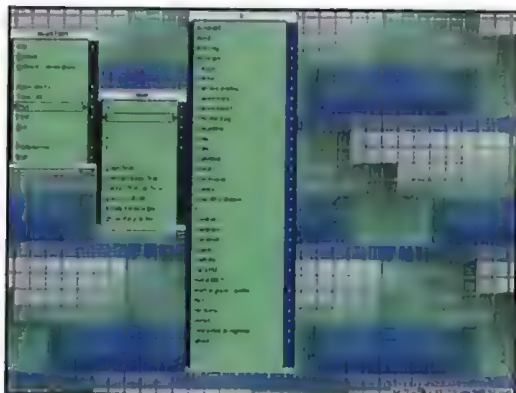
Instalacja NextSTART

Kopię programu NextSTART 2.21 znaleźć możesz na płycie CD dołączonej do numeru. Jeśli masz już zainstalowaną starszą wersję, będziesz ją musiał odinstalować, zanim zaczniesz instalować wersję 2.21. Jest to proces łatwy do przeprowadzenia; po jego zakończeniu na dole menu Start => Programy otrzymasz nową ikonę NextSTART.

Przy pierwszym uruchomieniu programu NextSTART zostaniesz poproszony o określenie, czy program ma być uruchamiany przy każdym uruchomieniu komputera. W razie czego zawsze możesz to zrobić później, w oknie opcji. Na zakończenie w górnym lewym rogu ekranu otworzy się domyślne menu NextSTART.

Gdy NextSTART będzie już działał, będziesz musiał dostosować pulpit, aby wyglądał tak, jak ty tego chcesz. Kliknij menu Preferences i wybierz Hide/Show Desktop, aby ukryć wszystkie skróty znajdujące się na pulpicie. Następnie wybierz Hide/Show Taskbar, aby przykryć szary pasek zadań systemu Windows zniknął wreszcie z ekranu. Na koniec na Desktop kliknij Show Tray, aby wyświetlić obszar stanu, ponieważ warto mieć go pod ręką.

Teraz możesz pobawić się trochę skórami. W



Zimna jak kriogenicznie mrożony ogórek, skóra Alus przypomina kaktusi w gustomiej łazience naczelnego. Zdecydowanie jest to ostatnie słowo miejsciej elegancji.

menu NextSTART ponownie kliknij Preferencje i wybierz Appearance. Domyślnie masz do dyspozycji 14 różnych skór. Nasze ulubione to H2O, AYU-Slate i ModusVivendi. Każda skóra posiada własną tapetę pulpitu i wygląda fantastycznie, więc nie żałuj czasu na ich przejrzenie. Aby uzyskać więcej skór, wejdź na stronę www.skinz.org i szukaj sekcji NextSTART. Ostatnim razem, gdy tam byliśmy, znajdowały się tam 392 gotowe i czekające na ściągnięcie skóry.

Aktywne strefy

Jak już powiedzieliśmy, NextSTART działa w oparciu o aktywne strefy, ale jak się je tworzy? Cóż, jest to łatwe - wystarczy wejść do menu HotSpots Definition we właściwościach NextSTART i kliknąć w sekcji Hotspots przycisk Add. Bingo! Utworzyłeś właśnie nową aktywną strefę.

Każda utworzona aktywna strefa identyfikowana jest przez numer menu domyślnie wiąże się ze strefą 0 (obejmującą większość pulpitu), a nowo utworzona strefa ma numer 1. Można dodać tyle aktywnych stref, ile się chce, a to, co jest w nich na, epsze, to możliwość utworzenia ich na pulpicie lub przypisania ich do dowolnej aplikacji systemu Windows.

Wewnątrz swoich ulubionych aplikacji możesz więc utworzyć swoje własne, dodatkowe menu. Wszystko, co musisz zrobić, aby przyporządkować aktywną strefę z programem, to przenieść i upuścić symbol lupy na aplikacji, z którą strefa ma współpracować. Dla każdej tworzonej strefy musisz zdefiniować obszar, w którym jest ona aktywna. Robi się to wpisując poziome i pionowe wartości w pikselach lub klikając Select Area i rysując strefę w wybranej aplikacji lub na pulpicie. To naprawdę proste.

Ostatnia rzecz, jaką trzeba zrobić, to zdecydować, co ma się zdarzyć, gdy klikniemy nowo utworzoną aktywną strefę. Kliknij menu rozwijalne znajdujące się poniżej HotSpot Action i wybierz, co ma się stać, gdy kliknie się strefę. A do wyboru jest bardzo wiele możliwości, np. otworenie nowego menu, otworenie folderu, zastosowanie jakiegoś tematu czy uruchomienie programu.

Klikając resztę opcji we właściwościach NextSTART zauważysz, że praktycznie każdy aspekt systemu NextSTART może być dostosowany - nawet czas dwukrotnego kliknięcia aktywującego menu.

W tym miejscu zostawiamy NextSTART. Nie zapomnij o tym, że jest to program shareware'owy, więc aby używać go po upływie 30 dni, musisz go zarejestrować. Informacje potrzebne do rejestracji znajdziesz można w oknie dialogowym Preferences programu NextSTART.

Opracował Krzysztof Kruszyński

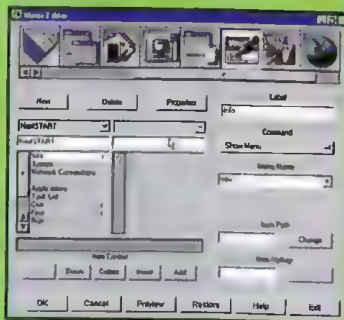
Krok po kroku

Dostosowanie menu NextSTART

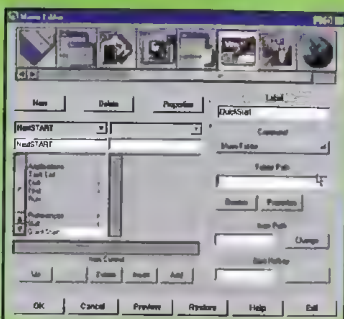
Mamy to na CD



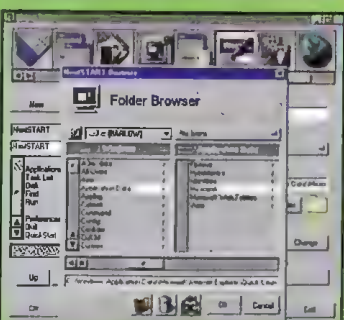
1 Zainstaluj NextSTART z płyty CD dołączonej do tego numeru, a uruchomione zostanie proste menu NextSTART, które używając można klikając aktywną strefę obejmującą większość ekranu. Menu to posiada wszystko, co jest ci potrzebne, poza menu szybkiego uruchamiania. Dodajmy je więc.



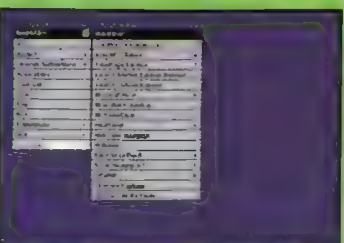
2 Wybierz z menu Preferences opcję NextSTART Preferences. Otworzy się okno dialogowe z mnóstwem opcji. Kliknij przycisk Menu Editor, aby otworzyć okno dialogowe Menu Editor. Upewnij się, że zaznaczone jest menu NextSTART.



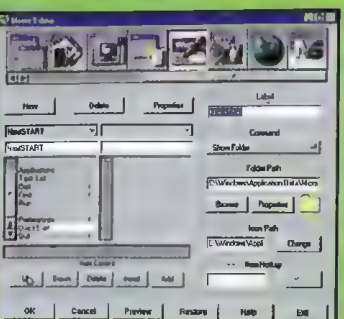
3 Przejdź na kartę Item Control i kliknij Add. Na dole menu dodana zostanie pozycja menu o nazwie NewItem. Na karcie Label zmień jej nazwę na QuickStart i na liście rozwijanej Command wybierz Show Folder.



4 W polu Folder Path kliknij Browse. W oknie przeglądania w poszukiwaniu folderu przejdź do C:\Windows\Udane Aplikacji\Microsoft\Internet Explorer\QuickLaunch i kliknij OK. W polu Folder Path pojawi się ścieżka.



5 Kliknij OK, a zauważysz, że w menu NextSTART poniżej pozycji Quit dodana została pozycja QuickStart. Kliknij nią, a pojawi się nowe menu zawierające wszystkie skróty z paska szybkiego uruchamiania, takie jak na pasku zadań systemu Windows, albo ładniejsze.



6 Oczywiście, położenie pozycji QuickStart poniżej pozycji Quit nie jest idealne. Aby przesunąć ją wyżej, wróć po prostu do NextSTART Preferences => Menu Editor i zmień porządek, klikając Up w strefie Item Control.

Odyseja PC: 2001

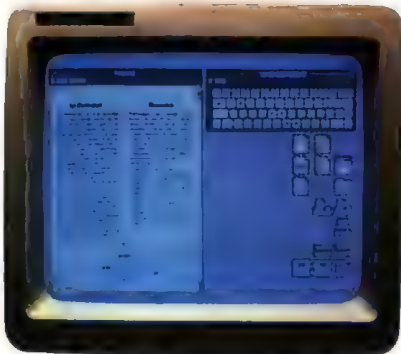


Komputer rozwalający cię w każdej grze i wariujący, gdy chcesz wyjąć jego wtyczkę z kontaktu - czy HAL jest przyszłością, która zagości w naszych domach?

Narodziny komputerów

Pierwsze komputery wyglądały dosyć niepozornie, ale dzisiejsze konstrukcje są o wiele solidniejsze. Czy dorastają chociaż do pięt swoim kinowym odpowiednikom?

Podobnie jak to było z Monolitami w "Odysei Kosmicznej 2001", historia komputerów zaczyna się w odległych czasach - pięć tysięcy lat temu, z dokładnością do kilku tygodni. Starożytni Babilończycy, żyjący 3000 lat p.n.e., wynaleźli liczydło, ale na nieszczęście zrobili je z piasku i szybko się rozpadło. Kolejnym etapem w historii maszyn liczących był rok 1833, kiedy to osobnik o imieniu Charles Babbage stworzył urządzenie o nazwie "silnik analityczny". Jednak co pecetów daleko mu jeszcze było: pierwszy komputer, który mógł przechowywać programy, IBM 701, pojawił się dopiero w latach pięćdziesiątych, a stworzenie układu scalonego (który zastąpił pokój wypełniony zaworami i wyłącznikami) zajęło następne osiem lat.



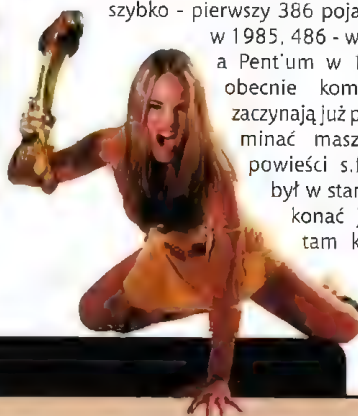
Xerox 8010 (1981) - używaj okienek i wskaźników, aby uprościć obsługę.

Kiedy "Odyseja Kosmiczna" pojawiła się w kinach w roku 1968, stali bywalcy tegoż przybytku strasznie krzywili się na widok mówiących i myślących komputerów, które były w stanie grać z ludźmi w szachy i sterować potężnymi statkami kosmicznymi. Rzeczywista technologia miała się wówczas nijak do scen ze sławnego filmu. Dopiero cztery lata później normalni ludzie mogli położyć swe dłonie na ultranowoczesnej zabawce (kalkulatorze!), a kolejne dwa lata upłynęły, zanim Intel wprowadził do produkcji pradziadka dzisiejszych procesorów Pentium III - układ 8080.

Potworne maszyny

Sprawy posuwały się tragicznie powoli, gdy nagle wszystko ruszyło w oszałamiającym tempie. Być może prawdziwy Monolit dotarł do Krzemowej Doliny i pokazał tym dziwakom, jak robić porządne maszyny. Jakikolwiek był tego powód, przemysł komputerowy skonsolidował się i rozpoczął okres niespotykanego w ludzkiej historii rozwoju. Kiedy w roku 1981 wprowadzono do sprzedaży model IBM PC (będący naśladowcą maszyny dla masowego odbiorcy: Apple II z 1977 roku), okazał się on potężnym przebojem, który utorował drogę dla dzisiejszych gigantów.

Technologia PC zmieniała się niewiarygodnie szybko - pierwszy 386 pojawił się w 1985, 486 - w 1989, a Pentium w 1993 - obecnie komputery zaczynają już przypominać maszyny z powieści s.f. HAL był w stanie pokonać jakichś tam kosmo-



Pierwsza wersja Windows (1985) nie odniosła dużego sukcesu - pewnie dlatego, że nie była najlepsza.

nautów w szachy, ale maszyna IBM Deep Blue dała trzy lata temu niezły wycisk arcymistrzowi Garry'emu Kasparowowi.

Rozpoznawanie mowy? Nic banalniejszego! Ludzie badali to zagadnienie w tym samym czasie, kiedy "Odyseja" królowała w kinach, ale trzeba było poczekać wiele lat, zanim moc obliczeniowa komputerów stała się wystarczająco duża do rozwiązywania powstających problemów. Obecnie możliwe jest kupienie bardzo porządnego programu do rozpoznawania mowy za kilkaset złotych i nie trzeba komputera wielkości promu kosmicznego, żeby sobie z tym poradzić.

Szerokokątne obiektywy

W wielu przypadkach dzisiejsze komputery zostawiają HAL-a 9000 daleko w tyle. Komputerowe szachy są może i dobre, ale znudziły się nimi jakąś dekadę temu. Wolimy obecnie zebrać konkurentów z różnych stron świata na krwawym turnieju w Quake III albo zagłębić się w niuanse porządnej strategii. W przeciwieństwie do tandetnych monitorów HAL-a, nasze maszynyki potrafią wygenerować niesamowitą, trójwymiarową grafikę, poruszającą

Tu i teraz

Pięć świetnych rzeczy w pecetach

Internet



Trudno już sobie wyobrazić życie bez Internetu, ale dopiero po wprowadzeniu darmowego dostępu większość osób zaczęła poważnie się tym interesować. Czy tworzysz serwis o ziemniakach, ściągasz darmowe oprogramowanie, czy też spędzasz godziny na radosnej rzezi, Internet jest tak potrzebny, jak jedzenie czy oddychanie.

Gry



Gry są motorem napędowym wielu technologii, odpowiedzialnym za nadszycie wydajne akceleratory 3D, procesory i karty dźwiękowe. Czarno-białe, monotone Asteroidy mogły być dziełem sztuki w latach osiemdziesiątych, a dzisiejsze gry oferują zwalającą z nóg grafikę, wciągającą fabułę, no i niestanną, krwawą rzeź.

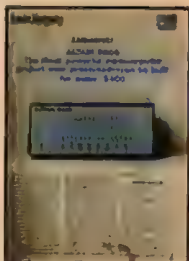
Muzyka



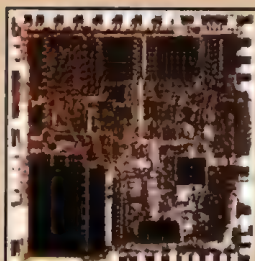
MP3 zmienia świat, a połączenie przyszytej karty dźwiękowej i niezbyt drogich głośników zamienia peceta w kruszącego góry, multimedialnego potwora, który rozłoży każdą wieżę. I do tego jest tańszy.

Na początku

Pierwsi jaskiniowcy wyrażali swój sprzeciw, waląc rozmówcę kamieniem po głowie. W dzisiejszych czasach takie rzeczy robi się na firmowej sieci LAN.



1 Dziwacy będą wiecznie się sprzeczać, czy Altair 8800 był pierwszym popularnym komputerem, czy nie, jednak na pewno w jakimś stopniu zapoczątkował rewolucję PC w roku 1975. Za kilkadziesiąt dolarów otrzymywało się stos przełączników i diod, które można było programować binarnie. Nie trzeba mówić, że nie dało się na tym pograć w Quake'a.



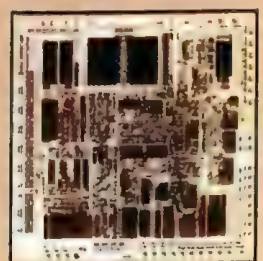
2 Przedstawiony w roku 1978 mikroprocesor Intel 8086 był protoplastą dzisiejszych pędziwiaków Pentium. Jak na dzisiejsze standardy, jego powolna praca jest tragiczna, ale 8086 (i jego następcy - 8088) zostały wykorzystane przez wielu producentów do stworzenia pierwszych pecetów.



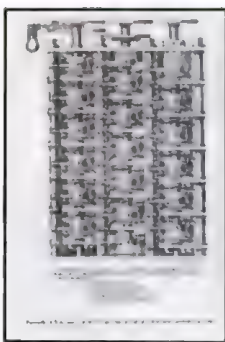
3 We wczesnych latach osiemdziesiątych komputery były wciąż maszynami biurowymi, ale Sinclair ZX81 wszystko zmienił. Nie był to pierwszy produkt firmy Sinclair - którym był ZX80 - ale dla większości z nas stanowił pierwszą maszynę do programowania i gier. Niestety z okropną, plastikową klawiaturą.



4 Sprawy zaczęły wyglądać ciekawie, gdy pierwszy IBM PC włączył na niczego nie spodziewający się świat w roku 1981. Oparty na mikroprocesorze firmy Intel, PC stał się niezwykle popularny. W następnym roku pierwsze kłony maszyny IBM zostały przedstawione przez firmę Columbia Data Products i rynek pecetów eksplodował.



5 Pecety były wciąż nudne - po co zaważać sobie głowę arkuszami kalkulacyjnymi, kiedy można spędzić wiele godzin przy Sinclair Spectrum i grze Jet Pac? Dla wielu z nas życie polegało na wydawaniu kieszonkowego na gry dla Spectrum, BBC Micro czy C64. DVD-ROM? Ba! Nasze gry dostarczano na kasetach magnetofonowych!



Odwiedź muzeum techniki, aby obejrzeć dokumentację analityczną go silnika Babbage'a.

się na wysokich obrotach. Dzięki niej można zatrać się bez końca w grach akcji lub egzotycznych przygodach. Również, w przeciwieństwie do HAL-a nie potrzebujemy pokoi wielkości boiska piłkarskiego do przechowywania naszego sprzętu. Jest to jeden z tematów, które w filmie zostały błędnie przewidziane: zamiast wyłupiastych obiektywów z "Odysei" i pokoi wypełnionych elektroniką, dzisiejszy sprzęt jest mały i mądry. Scenariusz nie mówił nic o rozwoju Internetu, jak już się wszystkim znudziliśmy. HAL mógłby stworzyć serwis "Nie nawidzę ludzi" albo ściągnąć kilka empetrójek Limp Bizkit, zamiast zabijać całą załogę statku Discovery. A skoro już o tym mowa,

HAL nie jest jedynym komputerowym psychopata - jeżeli kiedykolwiek grałeś deathmatch z bandą wściekłych botów, na pewno wiesz, jak morderczy potrafi być pecet.

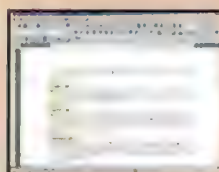
Przejąć kontrolę

W dzisiejszych czasach komputery kontrolują wszystko: od promów kosmicznych po rodzinne minivany. Zegarki potrafią odtwarzać MP3, telefony mają dostęp do Internetu, a nawet skromny pecet potrafi odtwarzać kinowe produkcje, jak "Odyseja Kosmiczna". Nasze komputery nie potrafią może czytać z ust, marzyć ani atakować nas robotycznymi ramionami, gdy wyłączamy im zasilanie, ale z drugiej strony - tak jest chyba lepiej. Zamiast tego pecet potrafi przemienić twe myśli w elegancki dokument, zarządzać kontami bankowymi, ściągać ostatnie krzyki mody w muzyce disco-polo i cieszyć ludzi głupimi grami i filmami na DVD.

Tu i teraz

Pięć świetnych rzeczy w pecetach

Oprogramowanie biurowe



Zestawy programów są w dużej mierze odpowiedzialne za popularność pecetów. Edytory tekstu mogą zamienić bagroty w błyszczącą publikację, arkusze kalkulacyjne pilnują rachunków, a bazy danych rozwiązują problem sklerozy.

Grafika



Projektanci grafiki mieli w zwyczaju lekceważyć pecety na rzecz swoich ukochanych Maków, ale już tak nie jest. Adobe Illustrator, Photoshop, Painter, Bryce 3D... jakkolwiek grafikę chcesz stworzyć, możesz to zrobić na pececie.

Przebyliśmy długą drogę w krótkim czasie - jeśli coś warto robić, to warto to robić na

pececie. Kości 386 mogą należeć do odległych wspomnień, ale szybkość zmian wywołała jeden ważny efekt - każdy, nawet najprostszy komputer jest w stanie dzisiaj robić wszystko, poczynając od przeglądania przedziwnych stron WWW, poprzez tworzenie złożonych dokumentów, a na zwykłej zabawie kończąc.

A najgorsze jest to, że w ciągu najbliższych lat wszystko diametralnie nie się zmieni. Zapomnij o statkach kosmicznych i tajemniczych Monolithach - tym razem rozpoczynamy Odyseję PC.

Trendy i techno-zabawki

Czy rok 2001 przyniesie nam zadowolenie z nowego sprzętu, superszybkich łącz albo strzelanek w pierwszej osobie? Zaraz przekonamy się, co mają w zanadrzu producenci PC.

Mimo że nie polecimy w tym roku na Jowisza ani nie pogadamy sobie swobodnie z naszymi blaszakami, nie jest to powód, żeby 2001 nie był interesujący. Pecety nabiorą wiele doświadczenia - co prawda nie będą tak mądre jak HAL, ale na pewno będą o wiele zabawniejsze.

Słowem kluczowym na rok 2001 jest prędkość - szybszy Internet, szybsze połączenia USB, szybsze sieci bezprzewodowe i szybsze procesory. Pojawia się szybszy standard modemów (V.92), ale poprawia on tylko wydajność przy wysyłaniu danych - ściągnięcie nadal nie przekroczy okolic 47 Kbps, jak to w praktyce jest w modemach V.90. Sporo ludzi może w ogóle wyrzucić modemy, zastępując je łączami ADSL, dziesięciokrotnie szybszymi od V.90 urządzeniami, gwarantującymi stałe połączenie z Internetem. Wykorzystując ADSL, Internet może w końcu stać się tym szalonym

żywiotem, który pokazywano nam od dawna w filmach. Ściąganie będzie zajmować ułamek tego co teraz, gdy już pozbedziemy się wąskiego gardła modemów, usługi takie jak "wideo na żądanie" i wideokonferencje staną się rzeczywistością.

Windows.NET

Technologia Voice Over IP ma duże szanse na zniszczenie rynku telekomunikacyjnego - internetowe telefony są rzeczywistą alternatywą dla międzymiastowych rozmów, jeżeli tylko mamy szybkie łącze. Także oprogramowanie ma szansę się zmienić, wielu użytkowników, zamiast kupować pudełkowe wersje, będzie wypożyczać programy przez sieć. Microsoft Whistler (następna wersja Windows, którą prawdopodobnie nazwą Windows.NET) będzie cała zbudowana wokół Internetu. Inne firmy próbują podobnych rozwiązań: McAfee (www.mcafee.com) oferuje obecnie sieciową wersję swojego popularnego oprogramowania antywirusowego, a Sun Microsystems (www.sun.com) kończy właśnie swój pakiet biurowy o nazwie StarPortal.

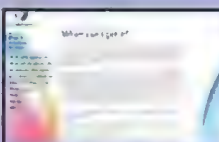
Pentium powoli pojawia się w swojej czwartej inkarnacji, odkrywczyc nazwanej Pentium 4. Można także spodziewać się szybszych połą-

6-gigabajtowe odtwarzacze MP3 i megapikselowe aparaty cyfrowe są już tuż-tuż.

Lodówka Electrolux ScreenFridge jest przykładem na to, jak sieć opługuje urządzenia domowe.



Już niedługo



W całej Europie technologia szerokopasmowa są wdrażane bardzo powoli. W USA już ponad połowa ludzi korzysta dzięki nim z Internetu. ADSL utrzymuje stałe, ponad dziesięciokrotnie szybsze od modemowego, połączenie. Szybkie, stałe łącza zamieniają Internet w codzienne narzędzie do wszystkiego.



Bluetooth (www.bluetooth.com) jest standardem bezprzewodowej komunikacji dla urządzeń takich jak telefony, komputery i aparaty cyfrowe. Jest to znaczący postęp - w przeciwieństwie do innych podobnych rozwiązań, w ten projekt zaangażowani są wszyscy wielcy gracze - Intel i Microsoft pracują nad obsługą Bluetooth pod Windows.

czeń pomiędzy komputerem a peryferiami. Druga generacja magistrali USB jest nawet 40 razy szybsza od obecnego standardu, a pierwsze urządzenia USB-2 powinny łada moment pojawić się w sklepach. Najlepsza ze wszystkich - długo oczekiwana technologia Bluetooth nadchodzi: ta bezprzewodowa technologia pozwala łączyć rozmaite urządzenia elektroniczne bez całego spaghetti kabli. Rosnąca liczba produktów będzie wyposażana w interfejsy Bluetooth, dzięki czemu domowe sieci i inteligentne lodówki nie będą już domeną filmów fantastycznych. Podobna technologia, ale bez łącz Bluetooth, jest już dostępna - sprawdź system Intel AnyPoint na stronie www.intel.com/any-point/index.html

Standard 3G

Z czasem, gdy małe, przenośne komputery staną się popularniejsze, obecne telefony WAP zostaną wyparte przez fascynujące maszyny trzeciej generacji (3G). Oferują one bardzo szybkie łącza, otwierając drogę urządzeniom potrzebującym stałego dostępu do sieci, takim jak palmtopy czy wideofony. Zamiast ciągać się z nieporęcznym laptopem, będzie można odebrać pocztę elektroniczną w ruchu albo wykorzystać rozpoznawanie mowy do wprowadzania informacji lub obsługi oprogramowania. Tego typu mechanizmy są już w stanie rozumieć ciągłe zdania, a wymagany okres uczenia skraca się z każdą

DOLBY
DIGITAL
SPEAKERS



Przenieś się w przestrzeń dźwięku



Podłącz nowatorskie głośniki PlayWorks PS2000 Digital do PlayStation2, komputera PC lub odtwarzacza DVD a otoczy Cię krystalicznie czysty dźwięk Dolby® Digital. Głośnik dipolowy, skuteczny subwoofer, dekodery i wzmacniacz Dolby® Digital oraz pilot do zdalnego sterowania to doskonały zestaw głośników dla graczy. Odwiedź stronę internetową: <http://www.europe.creative.com>

Live the experience

CREATIVE

WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;
tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

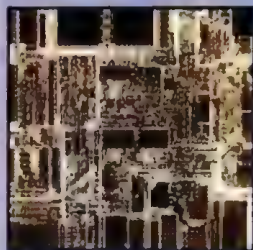
Autoryzowani Dystrybutorzy:

AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o. (tel.: +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00).

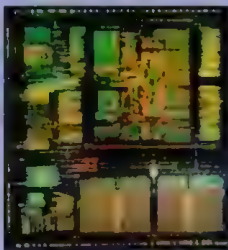
©Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Creative Technology Ltd.
Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories. PlayStation 2 jest znakiem towarowym firmy Sony Computer Entertainment Inc.
Wszystkie pozostałe marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

Więcej czadu!

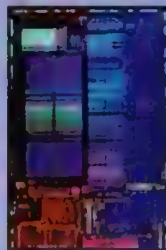
Na szczęście nie trzeba już ubierać olowianego pancerza ochronnego, aby odpalić pecetą.



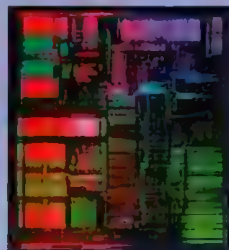
6 Moc obliczeniowa zaczęła rosnąć we wczesnych latach osiemdziesiątych, a pierwszy procesor Intel 286 pojawił się w 1982. W przeciwieństwie do swoich poprzedników, którzy nie byli kompatybilni z niczym innym, 286 był wstecznie zgodny, więc nie trzeba było wyrzucać całego oprogramowania.



7 Wszystko zaczęło wyglądać inaczej w roku 1985, kiedy pojawił się układ 386. Nie tylko był szybszy od swojego poprzednika, ale był to także pierwszy procesor wielozadaniowy. Wielezadaniowość - uruchamianie więcej niż jednego programu w tym samym czasie - odblokowała moc komputerów i sprawiła, że Windows zaczął w końcu działać.



8 Cztery lata później Intel zastąpił 386 swoim nowym układem o nazwie 486. Znowu wzrosła wydajność, ale równie istotny był fakt, że model 486DX posiadał wbudowany koprocessor matematyczny, co rozwiązało problem dużych nakładów obliczeniowych potrzebnych do działania gier i programów graficznych.

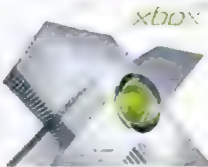


9 Bing bing bing bing! 1993 - oto pojawia się Pentium, wraz z denerwującą piosenką i świeżym oddechem dla pecetów. Zaczynając od mizernych 60 MHz, prędkości szybko osiągnęły zawrotne wartości. Do końca 1997 roku PII pracował już z częstotliwością 450 MHz i rozwiązał rozkazy MMX przyspieszając funkcje multimedialne.



10 Pentium III w roku 2000 okazał się jeszcze szybszy - aż do powalających 1130 MHz (1.1 GHz). Intel właśnie ogłosił wprowadzenie następnej generacji procesorów jeszcze w tym roku. Pentium IV będą pracowały przy minimum 1300 MHz (1.3 GHz) i kosztowały fortunę; po następnych 12 miesiącach prędkości wzrosną, a ceny spadną.

wersją programów - w 2001 roku można się spodziewać autentycznie przydatnych narzędzi do rozpoznawania mowy. Także komputery w ubraniach staną się rzeczywistością - firma Xybernaut (www.xybernaut.com) już zajmuje się ich produkcją.



Kiedy X-Box przeniesie moc pecetów na rynek konsol, Sony PSX2 będzie musiał stanąć do walki na śmierć i życie.

Wirtualna rzeczywistość

Wprowadzenie innego rodzaju usprawnień zajmie jednak nieco więcej czasu - klawiatury, które można poskładać, nie są jeszcze szeroko dostępne, a od dawna oczekiwana technologia elastycznych ekranów (można za jej pomocą złożyć monitor w kostkę i schować do kieszeni) raczej nie wyjdzie w tym roku poza fazę prototypu. Podobnie, technologia takie jak nośniki fluorescencyjne

Creative Jukebox DAP (www.creative.com) podłącza się do portu USB i przechowuje do 6 GB plików MP3. Bez wątpienia dynamiczny rozwój urządzeń MP3 będzie trwał, wraz z nowymi produktami firm Nike (www.nike.com), Aiwa (www.aiwa.com) i większości innych przedsiębiorstw.

Powraca także temat wirtualnej rzeczywistości. Okulary I-Glasses sprawiają, że wygląda się nieco żałośnie, ale działają bez zarzutu. No i jak mogliśmy zapomnieć o pecetowej konsoli Microsoft X-Box,

która ma stać się po gromką PlayStation. Jest to niezwykle interesujący kawałek sprzętu, ale będzie musiał odpiąć atak z niespodziewanych kierunków: Nintendo ogłosiło wprowadzenie w 2001 roku swojego zawodnika - StarCube. Zapowiada się interesujący rok.

Jednym z największych problemów HAL-a był jego nudny wygląd, brązowe powierzchnie, ostre krawędzie i tanie telewizory zamiast wyświetlaczy. Na szczęście także tutaj twórcy "Odysei" się pomylili - dzięki rewolucyjnemu komputerowi iMac projektanci pecetów w końcu zrozumieli, że wcale nie muszą trzymać się ostrych krawędzi i nudnego beżu. Intel (www.intel.com) zaprezentował całą serię nowatorskich projektów, a tymczasem wielu producentów, jak na przykład Wacom (www.wacom.com) i Logitech (www.logitech.com) już oferują interesująco wyglądające zabawki.

Już niedługo

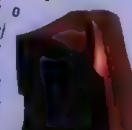


Lepsza technologia TFT powinna spowodować spadek cen wyświetlaczy ciekokrystalicznych, ale niektóre firmy idą o jeden krok dalej. Prototypowa elektroniczna gałka produkcji IBM pokazuje, jak mogą wyglądać ekrany przyszłości.



Przyszłość przenośnych komputerów leży daleko dalej niż dzisiejsze połączenia WAP o prędkości 9600 bps. Urządzenia takie jak komputery Palm staną się przenośnymi i użytecznymi interfejsami do sieci.

Przyznajcie - pierwszy iMac wyglądał o wiele ciekawiej niż wasz nudny PC. Na szczęście producenci zdali sobie w końcu sprawę, że beżowy nie jest jedynym kolorem na świecie, czego ten prototyp Intela jest przykładem.



Krok w przyszłość

Czy naprawdę jesteśmy w stanie stworzyć komputer, który podobnie jak HAL będzie myślał i czuł? A jeżeli tak, to czy będzie on próbował nas zabić wielkim, robotycznym ramieniem?

Ray Kurzweil, w swojej książce "The Age of Spiritual Machines", przewiduje, że do 2019 roku będziemy mogli w każdym sklepie kupić komputer tak potężny, jak ludzki mózg, i będzie on kosztował nie więcej niż 5000 zł. Jednak, aby stworzyć taki produkt, trzeba jeszcze pokonać całą masę przeszkód. Już przyzwyczailiśmy się do podwajającej się co dwa lata mocy obliczeniowej pecetów, ale w końcu technologia krzemowa osiągnie kres swoich możliwości. Istnieje fizyczny limit liczby tranzystorów, które można upakować na

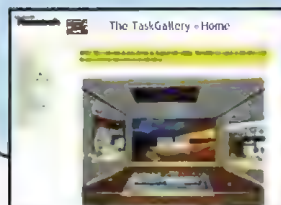
kawałku krzemu, a szybsze układy oznaczają wyższą temperaturę - potężny system chłodzący nie jest zbyt praktyczny w domowych warunkach. Jedną z metod na rozwiązanie tego problemu jest zastosowanie równoległego przetwarzania, polegającego na wykorzystaniu większej liczby procesorów, ale także tutaj wymagane są potężne nakłady energetyczne.

Nanotechnologia (nauka o tworzeniu bardzo małych przedmiotów, także maszyn, zbyt małych, aby były widoczne gołym okiem) pomoże.

W przyszłość

Projekty interfejsów

Windows w połączeniu z Doomem? A cóż to za szaleństwo? Obrazek pokazuje jeden z wielu pomysłów, nad którymi aktualnie pracują chłopcy z Microsoftu. Wykorzystuje on trójwymiarową nawigację w przeciwnie do dzisiejszego płaskiego pulpitu.



Dobra pamięć

Pamięć HAL-a była zapakowana w podświetlane pudełko. Obecnie fluorescencyjne nośniki firmy C3D (www.c-3d.net) oferują nawet 140 GB pojemności na jednej przezroczystej płytce, która jest bardziej wytrzymała niż dzisiejsze cedeiki.



11 Oficjalnie powinniśmy nie lubić Apple'a, ale innowacyjne produkty tej firmy (iMac, iBook i ostatnio G4 Cube) są odpowiedzialne za zmianę gustów wśród projektantów komputerów. W ciągu najbliższych kilku lat można się spodziewać pecetów, które nie będą chowały swoich możliwości w nudnym, beżowym pudełku.

ale na dłuższą metę rozwiązaniem wydają się być komputery kwantowe (wykorzystujące do podniesienia wydajności niezwykle skomplikowaną fizykę, której nawet nie staramy się zrozumieć) lub też maszyny organiczne (wykorzystujące żywą materię zamiast krzemu - obrzydlive). Organiczne komputery stoją wciąż na bardzo wczesnym etapie rozwoju: ich powstanie może zająć kilkadziesiąt lat - jeżeli kiedykolwiek opuszczą laboratoria.

Patrz na me usta

Dzisiejsze technologie głosowe umożliwiają już dyktowanie tekstu komputerowi oraz wydawanie mu poleceń głosem, a programy czytające tekst są znane już od dawna. Dwukierunkowa komunikacja za pomocą głosu nie jest bardzo odległa, jednak jeszcze trochę czasu minie, zanim pecety będą w stanie poprawnie wymówić niektóre głoski. Możliwe jest teraz identyfikowanie osób za pomocą odcisków palców lub skanerów siatkówki oka, a spore postępy są czynione w rozpoznawaniu twarzy. Jednym z zastosowań tej technologii jest połączenie odczytywania twarzy i rozpoznawania głosu do umożliwienia komputerom lepszego zrozumienia ludzi - pomysły zaskakująco bliski możliwościom czytania z ruchu warg, którymi tak wrednie posługiwał się HAL.

Kontrolowanie urządzeń umysłem jest także osiągalne (elektrody mierzą impulsy elektryczne w mózgu i wysyłają odpowiednie instrukcje do komputera), ale jeszcze nie dzisiaj wyprze to z rynku myszki. Bardziej praktyczne metody badała laboratoria IBM (www.research.ibm.com). Na przykład sprawcza się możliwość "mierzenia" emocji za pomocą elektrod w krześle czy ubraniu. Pecet mógłby wówczas przewijać tekst wolniej, gdy wykryje, że użytkownik jest zmęczony, albo usuwać wiadomości z banku, gdy będzie w depresji.

Inne systemy są w stanie śledzić ruch gałek ocznych - kiedy dotykasz urządzenia wskazującego, kursor przeskakuje do miejsca, na które akurat patrzysz. Rezultatem takich badań mogą być maszyny, które będą wiedzieć, czy na nie patrzysz, czy nie. Rozwiąże to problem muzyki zalewającej pokój, gdy krzykniesz: "graj" do magnetowidu.

Straszne rzeczy

Niektóre z wynalazków sprawiają, że HAL będzie wyglądał bardzo mizernie. Firmy sprzętowe pracują nad pomysłem o nazwie "wszechobecne komputery", gdzie odpowiednia technologia jest stosowana we wszystkim: od lodówki, po bieliznę. W przyszłości jest bardzo prawdopodobne, że domowe sieci będą sterować każdym urządzeniem w mieszkaniu, zamawiając zakupy i kontrolując rachunki za prąd. A co, jest jeszcze straszniejsze, zaczynamy instalować komputery w ludziach - często stosuje się implanty mikroprocesorowe, kontrolujące dawkowanie leków, które pozwalają odzyskać wzrok i odtworzyć uszkodzone nerwy.

Koncepcja totalnej technologii może wydawać się przerażająca, jednak warto pamiętać, że komputery kontrolują już znaczną większość naszego życia. Pensje są przelewane na elektroniczne konta, komputery montuje się pod maskami wielu samochodów, a jak rok 2000 pokazała (Pluskwa Milenijna, ktoś pamięta?), prawie wszystko polega na jakiejś formie elektroniki. Przyszłość jest cyfrowa, więc dlaczego nie ufać sobie życia.

Sztuczna inteligencja

Po umieszczeniu wszędzie komputerów reagujących na głos, gesty, a nawet myśli, następnym, logicznym krokiem jest wszczepić im inteligencję. Prawdziwa AI jest świętym Graalem projektantów, aczkolwiek nauka o niej została podzielona na dwa działy: sztuczna inteligencja, gdzie tworzy się komputery potrafiące samodzielnie myśleć, oraz cybernetyka, która zajmuje się budowaniem elektronicznych ramion i generalnie problemem komunikacji maszyn z otoczeniem. Obydwie te dziedziny stały się ostatnio bardzo sobie bliskie i niedługo będziemy oglądali maszyny potrafiące współżyć ze swoim otoczeniem i uczyć się na swoich błędach.

To, czy komputery wytworzą uczucia, jak HAL, jest sprawą zupełnie innego kalibru. Kwestia ta dzieli dzisiaj wielu filozofów, naukowców i ludzi religii. Przyszłe komputery z całą pewnością będą o wiele mądrzejsze, ale czy będą świadome swojej własnej osobowości - jest tematem spornym. Oczywiście jest możliwy scenariusz, w którym stworzymy inteligentne maszyny i patrzymy z przerażeniem, jak grupują się one i wypowiadają nam wojnę, ale jeśli będą działać na Windows 2010, to nie będzie się czym martwić - zawieszą się dużo wcześniej, niż będą nas w stanie postawić pod ścianą.

Opracował Łukasz Nowak

W przyszłość

Wszechobecne komputery



Określenie to oznacza, że zostaniemy całkowicie otoczeni komputerami, łączącymi w domową sieć inteligentne lodówki, lodówki z dostępem do Internetu, a nawet mądre buty, przechowujące listę zakupów w podszewie. Wiele ciekawych informacji o tym pomysle można znaleźć pod adresem www-3.ibm.com/jpvc.

Biometryka



HAL mógł rozpoznawać różnych członków załogi, ale taka technologia jest już dostępna: skaner siatkówki oka na zdjęciu może wyglądać jak wyrzutek z lat siedemdziesiątych, ale potrafi zidentyfikować ludzi, patrząc im słodko w oczy. Nauka zwana biometrią dostarcza wielu nowych sposobów na powiedzenie komputerowi, kim jesteśmy.

Rozpoznawanie twarzy i gestów



Komputery przyszłości będą w stanie rozpoznawać miny i gesty, poprawiając dokładność sterowania głosem i umożliwiając kontrolę nad pecetem tylko przez machanie rękoma przed ekranem.



12 Włóz sobie peceta w spodnie!

No, nie tak od razu, ale "noszone" pecety są nieuniknione - inżynierowie lotniczy używają ich do studiowania planów bez konieczności odrywania się od pracy. Zamiast monitora takie komputery posiadają małe wyświetlacze, które sprawiają, że wyglądasz jak bohater rodem ze Star Trek.



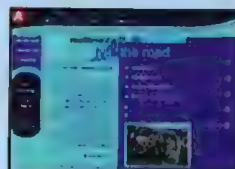
13 Ten, wyposażony w technologię Bluetooth, Screen Phone produkcji firmy Ericsson

(www.ericsson.com) jest przedsmakiem nadchodzących pecetów. Jako kombinacja telefonu, klienta e-mail i przeglądarki sieciowej, ScreenPhone jest przykładem techno-zabawki, którą będziemy gubić za kanapą w roku 2010.



14 Olbrzymie ilości pieniędzy są ładowane w tzw. "inteligentne lodówki"

- normalne urządzenia domowe, wzbogacone o technologię PC. To internetowe radio firmy Kerbang (www.kerbang.com) wykorzystuje sieć do połączenia się z jednym z tysięcy nadawców z całego świata.



15 W najbliższych latach technologia PC pojawi się dosłownie we wszystkim - również w samochodach. Citroën

(www.citroen.com) już opracował wersję systemu Citroën Windows CE, a inni producenci pracują także nad wykorzystującymi DVD systemami rozrywkę i pomocy kierowcy.

OPROGRAMOWANIA



Poszukujemy odbiorców hurtowni, sklepy, księgarnie

wysokie **RABATY** dla dealerów



W SPRZEDAŻY PROGRAMY:
księgowe
magazynowe
użytki PC
gry PC
edukacja PC

02-457 Warszawa
ul. Łopuszańska 117/123
e-mail: ardsoft@onet.pl
ardsoft@ardsoft.com.pl
www.ardsoft.com.pl
tel./fax 022 863 79 56
tel./fax 022 863 22 59
tel. 0 602 63 54 74

Tęcza barw z kalamarza



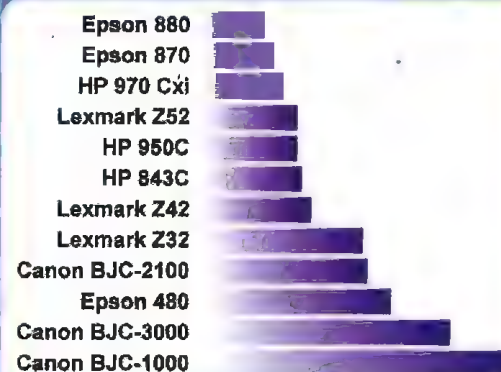
Ciemną komnatę rozświetla jedynie kłosa słoneczna, która powoli, mozolnie przenosi za pomocą zaostrego pióra kropie atramentu na kawałek papieru. Jeśli ręce nie odmówią posłuszeństwa, a oczy pozwolą pracować kilkanaście godzin każdego dnia, to najprawdopodobniej skończy pracę przed terminem... Upał dał mu na przepisanie 6 miesięcy...

Maciej Lewczuk

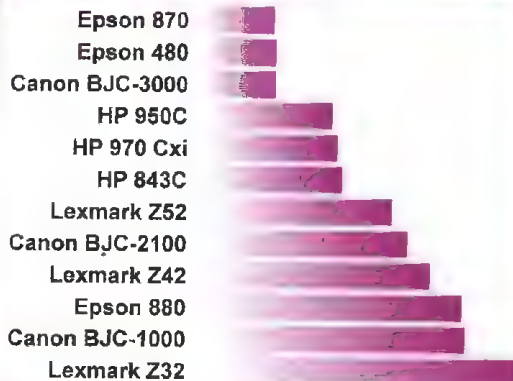
Taki scenariusz mógłby mieć miejsce kilkadziesiąt lat temu... Potem Gutenberg wynalazł druk. Następne pokolenia unowocześniały cały proces, co powodowało obniżenie ceny ksiąg i innych dokumentów. W obecnych czasach każdy może pokusić się o posiadanie minidrukarki w własnym domu, a to za sprawą komputerów i podłączanych do nich drukarek. Urządzenia te wykorzystuje się od kilkudziesięciu lat, lecz pierwsze tego typu konstrukcje korzystające z igieł umieszczonych w głowicy oraz taśm barwiących były - tak jak komputery - dość duże, nieporęczne, wolne i bardzo gło-

śne. Potem pojawiły się drukarki laserowe, których cena przyprawiała o zawrót głowy, lecz oferowana przez nie jakość przewyższała wszystko: co były w stanie zaproponować igłówki. Co prawda, wytwarzały szkodliwy dla człowieka ozon oraz pobierały znaczne ilości energii, lecz jakość brała górę nad rozsądkiem. Szukanie tańszych, wydajniejszych, mniej szkodliwych i energożernych rozwiązań przyczyniło się nie tylko do powstania nowych drukarek igłowych i laserowych, ale także do pojawienia się na rynku urządzeń wykorzystujących kropelki atramentu do tworzenia liter oraz grafik. Jak każde nowe rozwiązanie, również i w

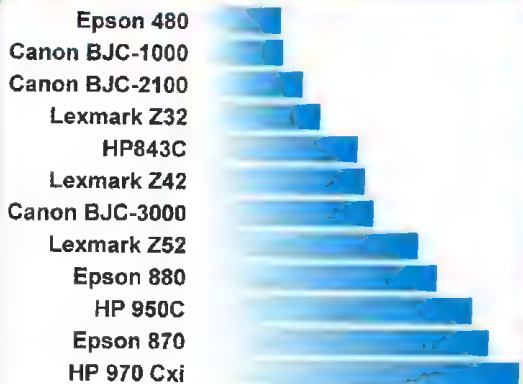
Szybkość druku tekstu



Szybkość druku grafiki



Cena



tym przypadku cena pierwszych egzemplarzy nie pozwalała na zakup przeciętnym użytkownikom komputerów. Z czasem jakość druku atramentem zbliżyła się do oferowanej przez urządzenia wykorzystujące laser, a dodatkowo producenci zaoferowali możliwość uzyskania kolorowych elementów tekstu czy rysunków w dokumentach. Co prawda, kolory i rozdzielczość pozostawiała wiele do życzenia, lecz era atramentówek nastała.

Obecne na rynku modele wykorzystują do nanoszenia kropli atramentu na papier dwie technologie: termiczną, którą stosuje większość producentów, oraz piezoelektryczną, promowaną przez firmę Epson. Pierwsza polega na podgrzewaniu kanałika, którym płynie atrament, co powoduje zwiększenie jego objętości, powstanie pęcherzyka gazu i wyrzucenie porcji płynu na nośnik. Technologia piezoelektryczna wykorzystuje elementy odkształcające się pod wpływem przepływającego przez nie prądu; rezultatem tego zjawiska są różnice ciśnienia w dyszach i naniesienie kropli atramentu na podłoże. Wspomniane rozwiązania dość łatwo jest odróżnić, gdyż w przypadku termicznego sposobu tworzenia kroplek stosuje się wymienne kalamarze zintegrowane z głowicą

drukującą, choć nie jest to regułą. W drugim przypadku wymienia się jedynie zbiorniki z płynem, gdyż elementy piezoelektryczne są znacznie trwalsze, co zapewniało niższe koszty druku.

Sam sposób powstawania kropli atramentu nie zapewni najlepszej jakości reprodukcji danych znajdujących się na ekranie monitora. Do tego trzeba jeszcze dokładnych mechanizmów pozycjonujących głowicę, przesuwających nośniki, a także... odpowiedniego papieru, folii czy innych materiałów. Oczywiście do większości wydruków wystarczy zwykły papier kserograficzny, lecz w przypadku zdjęć lub na przykład materiałów prezentacyjnych wymagane jest zastosowanie specjalnych nośników.

W obecnych czasach, gdy rozpiętość cen drukarek pozwala praktycznie każdemu potencjalnemu nabywcy na dokonanie rozsądnego wyboru. Jako że na rynku znajduje się kilkadziesiąt tego typu produktów, postanowiliśmy przybliżyć nieco parametry i właściwości kilkunastu najpopularniejszych modeli, których cena nie jest wyższa od tysiąca pięciuset złotych. Przetestowaliśmy je wszystkie wykorzystując komputer wyposażony w płytę główną Abit BE6 w wersji 1.2, 128 MB pamięci RAM, dysk twardy IBM UDMA/100 i system operacyjny Windows 98 SE. Druarki podłączaliśmy dwukierunkowym przewodem do portu LPT1 pracującego w trybie ECP+ EPP. Przygotowaliśmy także odpowiednie dokumenty, dzięki którym mogliśmy sprawdzić, jak drukarki poradzą sobie z przeniesieniem ich na papier i w jakim czasie to zrobią. W przypadku tekstu drukowaliśmy stronę zaplanowaną czarnym tekstem i drugą, w której zmieniliśmy kolory kilku linijek na czerwony, żółty i niebieski oraz dodaliśmy rysunek dostępny z galerii edytora tekstu. W arkuszu kalkulacyjnym wybrałmy dostępną z poziomu aplikacji przykładową fakturę, dzięki czemu znalazły się w tym dokumencie elementy tekstowe i graficzne. Do drukowania używaliśmy papieru kserograficznego, skalibrowanych uprzednio drukarek ze sterownikami ustawionymi na standardowe parametry. Test grafiki przewidywał wydruk elementów wektorowych, czyli współśrodkowych prostych ograniczonych okręgami, zdjęć przedstawiających martwą naturę, skórę człowieka i fakturę drewna, czcionek o wielkości od piętnastu do jed-

Dystrybutorzy

Hewlett Packard

Hewlett Packard Polska
Hewlett-Packard Polska
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
tel. (022) 608 77 00, fax (022) 608 76 00
www.hp.com.pl

Lexmark

PrintMark Polska
PrintMark Polska sp. z o.o.
ul. Josepha Conrada 51, 31-357 Kraków
tel. (012) 290 14 00, fax (012) 290 14 04
www.lexmark.com.pl

Canon

New Technology Poland
ul. Lelechowska 10, 02-351 Warszawa
tel./fax (022) 822 32 91

ul. Szczepińska 26, 53-655 Wrocław
tel. (071) 373 56 63, fax (071) 373 56 68
www.new-tec.com.pl

Epson

For Ever
ul. Franciszka Karwy 44, 01-496 Warszawa
tel. (022) 638 33 85, fax (022) 638 97 86
www.for-ever.com.pl

Max Computers s.c.
ul. Czajkowskiego 75/5, 51-171 Wrocław
tel./fax (071) 326 01 36

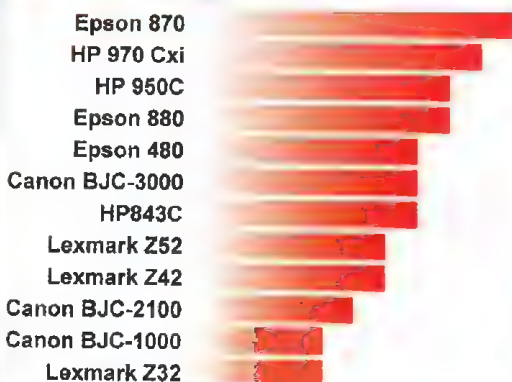
Materiały eksploatacyjne do testów dostarczyła firma:

Pro-Fill
51-210 Wrocław
ul. Kopanińskiego 16
tel./fax 071/348-10-55
www.toner.com.pl

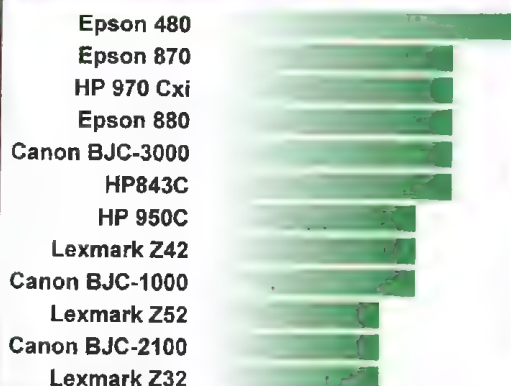


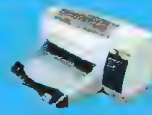
nego punktu i wzorca kolorów trybu CMYK. Dzięki temu można było sprawdzić jakość odwzorowywania kolorów i rozdzielczość. W tym przypadku jako nośników użyto zwykłego papieru (i tryb pracy drukarki ustalono na standardowy) oraz papieru fotograficznego powlekanego (a sterowniki ustawiono na najlepszą jakość wydruku z włączonymi wszelkimi funkcjami poprawiającymi jakość). Czas drukowania mierzyliśmy od wciśnięcia przycisku OK do momentu, w którym kartka opadała na tackę. Wszelkie wyniki oraz zestawienie parametrów można obejrzeć studiując opisy, tabelkę oraz wykresy. Przyznałmy drukarkom dwie oceny, z których pierwsza oznacza jakość oferowaną przez dany model, a druga relację szybkości, ceny, wyposażenia oraz jakości wydruku. Mamy nadzieję, że nasze wysiłki nie poszły na marne i będziecie w stanie wybrać model odpowiedni do waszych potrzeb i kieszeni. No i że nie będziecie tracić tak cennego czasu na katorżniczą pracę, jaką wykonywał skryba ze wstępu...

Ocena jakości



Ocena ekonomii





Producent Model	Hewlett Packard Deskjet 843C	Hewlett Packard Deskjet 950C	Hewlett Packard Deskjet 970Cxi	Lexmark Z32	Lexmark Z42	Lexmark Z52
Dystrybutor Internet	Hewlett Packard Polska www.hp.com www.hp.com.pl	Hewlett Packard Polska www.hp.com www.hp.com.pl	Hewlett Packard Polska www.hp.com www.hp.com.pl	PrintMark Polska www.lexmark.com www.lexmark.com.pl	PrintMark Polska www.lexmark.com www.lexmark.com.pl	PrintMark Polska www.lexmark.com www.lexmark.com.pl
Maksymalna rozdzielczość	1200x600dpi	2400x1200dpi	2400x1200dpi	1200x1200dpi	2400x1200dpi	2400x1200dpi
Technologia druku	termiczna	termiczna	termiczna	termiczna	termiczna	termiczna
Waga	5,66 kg	5,94 kg	6,65 kg	2,48 kg	2,65 kg	4,7 kg
Podłączenie LPT/USB	tak/tak	tak/tak	tak/tak	tak/tak	tak/tak	tak/tak
Inne	brak	brak	moduł do druku dwustronnego	brak	brak	brak
Sterowniki Windows 3.1/9X/NT/Macintosh	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak
Dodatkowe oprogramowanie	brak	brak	brak	Photo Gallery 2	Photo Gallery 2	Photo Gallery 2
Instrukcja obsługi	polska, papierowa	polska, papierowa	polska, papierowa	polska, na CD	polska, na CD	polska, na CD
Szybkość druku:						
czarnego tekstu	0:44	0:34	0:29	0:37	0:18	0:17
kolorowego tekstu z clip-artem	1:03	1:00	0:51	1:42	1:09	1:00
arkusza kalkulacyjnego	0:39	0:36	0:35	0:32	0:19	0:18
grafiki w standardowej jakości	1:20	1:14	1:17	3:00	2:10	1:48
grafiki w najlepszej jakości	5:13	4:07	4:10	5:25	6:42	6:45
Ocena jakości	7	8	9	4	6	6
Ocena ekonomii	7	6	7	5	6	5
Cena	659 zł	1149 zł	1349 zł	499 zł	692 zł	919 zł



Producent Model	Canon BJC-1000	Canon BJC-2100	Canon BJC-3000	Epson Stylus Color 480	Epson Stylus Photo 870	Epson Stylus Color 880
Dystrybutor Internet	New Technology Polska www.canon.com.pl www.new-tec.com.pl	New Technology Polska www.canon.com.pl www.new-tec.com.pl	New Technology Polska www.canon.com.pl www.new-tec.com.pl	For Ever www.epson.com www.for-ever.com.pl	For Ever www.epson.com www.for-ever.com.pl	Max Computers www.epson.com
Maksymalna rozdzielczość	720x360dpi	720x360dpi	1440x720dpi	720x720dpi	2880x720dpi	2880x720dpi
Technologia druku	termiczna	termiczna	termiczna	piezoelektryczna	piezoelektryczna	piezoelektryczna
Waga	2,5 kg	2,5 kg	3,7 kg	3 kg	5,6 kg	5,6 kg
Podłączenie LPT/USB	tak/nie	tak/tak	tak/tak	tak/nie	tak/tak	tak/tak
Inne	brak	brak	brak	brak	brak	brak
Sterowniki Windows 3.1/9X/NT/Macintosh	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak
Dodatkowe oprogramowanie	brak	brak	brak	brak	High Quality Images Photo Reproduction Lab	High Quality Images
Instrukcja obsługi	polska, na CD	polska, na CD	polska, na CD	polska, na CD	polska, papierowa	polska, papierowa
Szybkość druku:						
czarnego tekstu	3:15	0:38	2:47	0:50	0:45	0:19
kolorowego tekstu z clip-artem	3:16	1:45	2:38	2:00	0:45	0:39
arkusza kalkulacyjnego	3:05	0:50	0:34	0:49	0:40	0:22
grafiki w standardowej jakości	2:30	1:57	0:41	0:41	0:40	2:28
grafiki w najlepszej jakości	4:30	4:57	7:40	7:40	6:45	12:46
Ocena jakości	4	5	7	7	10	8
Ocena ekonomii	6	5	7	9	7	7
Cena	340 zł	425 zł	730 zł	329 zł	1219 zł	999 zł

POWIEDZ,
POWIEDZ TO
JESZCZE
RAZ,
MISIU

LIFE IS MORE!
TRUST
US

TORNADO
2000

Tornado 2000 S.A. ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa T (22) 868-80-01 F (22) 868-80-11
www.tornado.com.pl E tornado@tornado.com.pl

Trust



TRUST.COM



HP DeskJet 970Cxi

Ten model Hewletta Packarda jest konstrukcją, która przenosi atrament na nośniki wykorzystując technologię termiczną drop-on-demand. Mechanizm przesuwu papieru oraz głowicy z kałamarzami został poprawiony. Zastosowano także (w sterownikach) nowoczesną technologię poprawy druku HP PhotoREt III, pozwalającą na uzyskanie bardzo dobrej jakości wydruku. Dzięki niej rozdzielczość drukarki zostaje teoretycznie podwojona. Dodatkowym atutem mechanizmów jest ich bardzo cicha praca, co nie jest bez znaczenia szczególnie dla osób pracujących w domu lub ceniących sobie komfort pracy w biurze. W zestawie znajduje się także moduł, montowany w tylnej części drukarki, którego zadaniem jest odwracanie kartki w celu zadrukowania jej drugiej strony. Jest to bardzo wygodne rozwiązanie, gdyż nie tylko pozwala na zaoszczędzenie czasu, ale także eliminuje możliwość pomyłki przy układaniu kartek do druku na drugiej stronie. Dane można przekazywać drukarce poprzez porty LPT i USB, co pozwala na współpracę nie tylko z komputerami klasy PC, ale także z Macintoshami.

Programy obsługi komunikują się z użytkownikiem w języku polskim, co ułatwia pracę mało zaawansowanym użytkownikom - odnalezienie potrzebnych parametrów oraz rozwiązywanie problemów staje się naprawdę łatwe. Dość duża liczba opcji pozwala na dopasowanie jakości i szybkości druku do preferencji użytkownika. Jeśli liczy się czas, można pominąć optymalizację grafiki oraz wybrać mniejszą rozdzielczość, natomiast w przypadku druku zdjęć można włączyć wszelkie możliwe opcje polepszające jakość. Dodatkowym atutem jest automatyczna kalibracja wykorzystująca technologię opracowaną na potrzeby profesjonalnych drukarek oraz ploterów.

HP 970Cxi bardzo dobrze odwzorowuje barwy, a najlepiej było to widoczne przy drukowaniu zdjęcia zawierającego obraz ciała człowieka. Końcówka była praktycznie identyczna z oryginałem.

pozbawiony różowego odcienia, który został określony przez jednego z naszych DTP-owców jako "poparzenie". Tak doskonałe odwzorowanie kolorów stawia ten model na czele rankingu jakościowego. Cena urządzenia jest jedną z najwyższych w zestawieniu, dlatego w kategorii "Ekonomia" nie mogliśmy przyznać równie wysokiej noty. Jest to konstrukcja polecana raczej do obsługi niewielkiej firmy niż do pracy w domu, lecz jeśli nie zwraca się uwagi na koszty, to...

Plusy

- bardzo cicha praca
- wysoka jakość druku
- dołączony moduł do druku dwustronnego

Minusy

- cena

Dostarczył:
Hewlett-Packard Polska

Internet:
www.hp.com.pl

Cena:
1349 zł



Epson Stylus Photo 870



Plusy

- doskonałe wydruki fotografii i rysunków
- szybka i cicha praca

Minusy

- mała pojemność kałamarzy
- brak polskiej wersji sterowników

Dostarczył:
For Ever

Internet:
www.epson.com
www.for-ever.com.pl

Cena:
1219 zł

To jedyny model drukarki w niniejszym zestawieniu przeznaczony do tworzenia wydruków o fotograficznej jakości. Jest to możliwe, ponieważ do głowicy podłącza się kałamarz z czarnym atramentem oraz pojemnik zawierający tusze w pięciu kolorach, z których trzy to standardowe barwy wykorzystywane w innych modelach

Epsona i dwa pośrednie, pozwalające na dokładniejsze reprodukcje półtonów. Wydruki uzyskiwane na zwykłym papierze i na powlekanym fotograficznym charakteryzują się wysoką jakością. W tym drugim przypadku, na zdjęciach praktycznie nie widać punktów, z których składa się obraz, co daje tej konstrukcji najwyższą ocenę pod względem jakości. Nie wielkie rozmiary pojemników z atramentem wpływają na dość wysoki koszt jednostkowy wydruku tak tekstu, jak i zdjęć. Do drukarki producent dołączył dwie dodatkowe przytłaczające zarządzać obrazkami znajdującymi się na dysku twardym i krążkach. Umożliwia to dodawanie napisów i wydruk. Sterowniki są bardzo rozbudowane i zawierają funkcje, które nie pojawiały się w ich wcześniejszych wersjach. Na głównym ekranie można wybrać tryb pracy, czy automatyczne dopasowywanie jakości, tryb fotograficzny oraz tryb użytkownika. W trybie automatycznym dostępny jest suwak, pozwalający wybrać jakość lub prędkość oraz wskaźniki poziomu tuszu w zbiornikach. W fotograficznym można zaznaczyć korektę dla zdjęć wykonanych aparatem cyfrowym oraz jeden z pięciu poziomów dopasowywania: standard, ludzkie, natura, zmniejszenie ostrości oraz sepię. W ustawieniach użytkownika dobieramy rozdzielczość, tryb szybkiego druku, odbicie horyzontalne, poprawę drukowania detali oraz ręczne lub automatyczne dopasowywanie kolorów. Zakładka "Paper" umożliwia dobór papieru, wielkości i rodzaju, ustawienie portretowe lub pejzazowe oraz kolejności. "Layout" pozwala na powiększanie i zmniejszanie drukowanego dokumentu, a także możliwość drukowania plakatów, co jest dość ciekawą opcją. "Utility" to zestaw procedur czyszczących głowice i drukujących strony próbne pozwalające na sprawdzenie, czy głowice nie są zapchane. Dane przesyłane są do drukarki poprzez przewody podłączone do portu LPT lub USB, a sterowniki zapewniają współpracę z pecetami oraz Macintoshami.



Canon BJC-3000



Plusy

- osobne pojemniki dla każdego koloru
- wymienna głowica

Minusy

- głośna praca mechanizmów

Dostarczył:
New Technology Poland

Internet:
www.canon.com.pl
www.new-tec.com.pl

Cena:
730 zł

Najdroższy z modeli Canona, BJC-3000, jest przykładem na poważne potraktowanie sugestii i życzeń użytkowników. Każdy posiadacz drukarki atramentowej na pewno meł przkleśństwa, gdy musiał wydrukować kilka dokumentów zawierających duże elementy w jednym z kolorów znajdujących się w kałamarzu i w pewnym momencie kończył się atrament o tej barwie. W takim przypadku trzeba wymienić cały pojemnik, nawet wtedy, gdy reszta komór z atramentem, o innych kolorach jest pełna. Jest to z pewnością mało ekonomiczne.

W modelu 3000 każdy kolor atramentu umieszczono w osobnym, wymiennym

pojemniku, co pozwoli na zaoszczędzenie funduszy przy ewentualnej wymianie kałamarza. Drukarkę charakteryzuje bardzo dobra jakość druku fotografii na specjalnym papierze, co stawia ten model dość wysoko w zestawieniu. Jednak ta sama grafika przeniesiona na arkusz zwykłego papieru kserograficznego przy standardowych ustawieniach sterownika nie jest już tak dobra. Użytkownik może zamontować także głowicę z atramentami do druku fotograficznego, co pozwala uzyskać doskonałe odwzorowanie barw oraz przejść tonalnych, jednak nie znajdują się one w standardowym zestawie.

Sterowniki pozwalają dopasować parametry wydruku do istniejących w danej chwili preferencji użytkownika. Do wyboru jest tryb wydruku (od próbnego, poprzez DTP i fotograficzny, aż do superfoto), kaseta z atramentami (czarny, kolorowy, foto) i typ nośnika (zwykły papier, folia, folia negatywowa, koperta, papier wysokiej rozdzielczości, nadruk na koszulkę, folia o wysokim połysku, błyszczące papiery fotograficzne). W opcjach zaawansowanych można włączyć optymalizację obrazu i fotografii, symulację półcieni, efekty specjalne (symulacja rysunku oraz efekty monochromatyczne), a także ręczne dopasowywanie kolorów. Można także wybrać rodzaj tak zwanego stempla oraz tła, czyli znaku wodnego. Niezastąpione bywają także opcje serwisowe, czyli czyszczenie głowic oraz podajnika papieru, jak również wyrównywanie głowicy drukującej, czyli jej kalibracja. Co ciekawe, możliwe jest programowe wyłączenie zasilania drukarki, co ma niebagatelne znaczenie dla oszczędzania poboru mocy.

Także ten model nie ustrzegł się jednak pewnych mankamentów, a są nimi przede wszystkim głośna praca mechanizmów oraz drgania urządzenia przy poruszaniu się karetki z głowicą drukującą. Tak jak w poprzednich, tak i w tym przypadku dostarczono spolszczone sterowniki oraz instrukcję obsługi, a także pojemnik na pojemniki z atramentem. □

Lexmark Z52



Najmocniejszy w zestawie model Lexmarka oferuje najwyższą jakość druku, a to za sprawą doskonałej konstrukcji oraz świetnych sterowników, dzięki którym, według zapewnień producenta, rozdzielczość wynosi 2400 x 1200 punktów na cal. Produkty francuskiej firmy mają przez to drukować fotograficznej jakości obrazy, co wprawdzie znajduje potwierdzenie w rzeczywistości, ale jedynie do pewnego stopnia. Jakość odwzorowywanych kolorów pozostawia trochę do życzenia, gdyż na wydruku np. ciała ludzkiego kolory są zbyt mocno nasycone czerwienią. Także wydruk współśrodkowych prostych nie pozwala zbyt dobrze ocenić urządzenia, ponieważ na środku wydruku pojawia się czerwone przebarwienie, które nie powinno występować przy zastosowaniu czarnego atramentu. Sterowniki komunikują się z użytkownikiem w naszym ojczystym języku, dzięki temu obsługa zaawansowanych opcji pozwala na wybór parametrów nawet przez mało doświadczonych użytkowników. Instrukcja obsługi jest dostarczana w formie elektronicznej i, nagrana w formacie Acrobat Reader, jest dostępna z krążka CD. Na drugiej płycie umieszczona jest aplikacja zawierająca reprodukcje słynnych obrazów, które znajdują się w najśłynniejszych muzeach całej Europy. Są pogrupowane w kilka kategorii tematycznych, co pozwala łatwiej przeglądać zawartość katalogu i wybrać dowolną pozycję do wydrukowania. Sterowniki oraz uniwersalne podłączenie poprzez porty LPT i USB zapewniają możliwość użytkowania praktycznie z każdym komputerem dostępnym na rynku, także z produktami firmy Macintosh. Względnie krótki czas oczekiwania na uzyskanie wydruków plusuje model Z52 w czołówce, jeśli chodzi o szybkość. Niestety jest to okupione dość dużym poziomem hałasu, jaki generują mechanizmy urządzenia. Złącza komunikacyjne oraz gniazdo wtyczki zasilacza zostały umieszczone pod klapką, co wpływa pozytywnie na estetykę urządzenia. Obudowa wykonana jest z tworzywa, które niestety trudno doczyścić chociażby po przypadkowym zachłapaniu przy wymianie tuszu. Drukarka posiada dość zaawansowaną pro-

cedurę kalibracji mechanizmów, podczas której dopasowuje się ją do pracy w trybach szybkim oraz wysokiej jakości. Pomimo to na wydrukach widoczne są prześnięcia głowicy, dodatkowo obniżające ocenę jakości. Podajnik na sto kartek może także pomieścić dziesięć kopert, a odbiornik przewidziano na pięćdziesiąt arkuszy papieru. □

Plusy

- zaawansowana kalibracja mechanizmu
- maksymalna rozdzielczość 2400 x 1200 dpi

Minusy

- problemy z jakością kolorów

Dostarczył:
PnntMark Polska

Internet:
www.lexmark.com.pl

Cena:
919 zł





Canon BJC-1000

Jedną z tańszych drukarek jest Canon BJC-1000, przeznaczona dla osób potrzebujących urządzenia przenoszącego na papier tekst oraz grafikę, a nie wymagających ani rewelacyjnej jakości, ani szybkości. Konstrukcja ta korzysta z pojedynczego kałamaraża zawierającego trzy kolory atramentu, które wykorzystuje się także do tworzenia elementów czarnych. Jest to niezbyt szczęśliwy sposób, ponieważ zwykły papier dość mocno nasiąka i odkształca się, szczególnie przy zdjęciach i rysunkach. Przy zastosowaniu papieru fotograficznego jakość grafik i tekstu jest już bardzo dobra, a to za sprawą powłokanej powierzchni, która nie pozwala atramentowi wsiąknąć w papier. Programy obsługi ko-

munikują się z użytkownikiem w języku po skim. Obniżenie kosztów wiąże się niestety z pogorszeniem jakości, ale także ze zwiększonym poziomem hałasu wywołanego przez mechanizmy. Dane można przesyłać do drukarki jedynie za pomocą przewodu podłączonego do portu LPT1.



Plusy

- niewielkie gabaryty
- sterowniki w języku polskim

Minusy

- czarny kolor składany jest z trzech kolorów (CMY)
- głośna praca mechanizmów

Dostarczył:
New Technology Poland

Internet:
www.canon.com.pl
www.new-tec.com.pl

Cena:
340 zł

Canon BJC-2100



Plusy

- pojemnik do przechowywania kałamaraży
- wymienna głowica i pojemniki z atramentem

Minusy

- głośna praca mechanizmów

Dostarczył:
New Technology Poland

Internet:
www.canon.com.pl
www.new-tec.com.pl

Cena:
425 zł

Drukarka ta jest ciekawym przykładem nowoczesnej myśli technicznej, gdyż wykorzystano w niej wymienną głowicę. Nie jest to może rewelacja, ale weźmy pod uwagę fakt, że można wymieniać także dwa kałamaraże. Dodatkowo dane można przysyłać poprzez porty LPT1 i USB, co pozwala na zastosowanie drukarki przy różnych komputerach. Na płycie oprócz sterowników znajdziemy animowany samouczek oraz instrukcję obsługi, oczywiście w języku polskim. Jakość druku jest w tym przypadku wyższa niż w tańszym modelu, a to za sprawą osobnego zasobnika z czarnym tuszem (choć przy reprodukowaniu grafik ujawniły się niedokładności mechanizmu). Pomimo kabracji widoczne są przejścia głowicy, a jakość uzyskana przy zwykłym papierze także pozostawia trochę do życzenia, gdyż atrament mocno wsiąka w papier i powoduje postrzępienie krawędzi detali. Małe gabaryty nie pozwalają na wyciszenie pracy mechanizmów, co obniża komfort pracy.



HP DeskJet 843C

Najtańsza konstrukcja firmy Hewlett Packard w niniejszym zestawieniu to model DeskJet 843C, który można podłączyć do komputera poprzez złącze równoległe LPT lub port USB. Dwie głowice zintegrowane ze zbiornikami atramentu umieszcza się w specjalnej kasetce, która przesuwa się wzdłuż prowadnicy. Element ten wprowadza urządzenie podczas druku w dość duże drgania. Także sam mechanizm podający papier oraz przesuwający głowice jest dość głośny, co przy dłuższej pracy może dekoncentrować użytkownika. Duże kałamaraże umożliwiają wydruk dość dużej liczby kar tek bez konieczności uzupełniania atramentu.



Jakość druku tekstu pozostawia trochę do życzenia, gdyż litery są nieco postrzępione na krawędziach. Jeśli chodzi o grafikę, to przy użyciu jako nośnika zarówno papieru kserograficznego (standardowe parametry), jak i fotograficznego błyszczącego (maksymalna jakość) uzyskane rezultaty są dość dobre. Drukarka posiada możliwość podłączenia modułu do druku dwustronnego oraz przysyłania danych poprzez port USB komputera, co pozwala na jej użytkowanie z maszynami typu iMac.

Plusy

- świetna jakość (odzworowanie barw)
- szybki wydruk grafiki z maksymalną jakością

Minusy

- głośna praca mechanizmów
- wolny wydruk grafiki

Dostarczył:
Hewlett Packard Polska

Internet:
www.hp.com.pl

Cena:
659 zł

HP DeskJet 950C



Plusy

- bardzo cicha praca
- wysoka szybkość druku

Minusy

- cena

Dostarczył:
Hewlett Packard Polska

Internet:
www.hp.com.pl

Cena:
1149 zł

Drukarka pozwala na uzyskanie świetnych wydruków zarówno grafiki, jak i tekstu na zwykłym papierze oraz innych nośnikach. Co prawda są one nieco gorsze niż w przypadku modelu 9700Ci, jeśli chodzi o odwzorowanie barw, lecz i tak w tej kategorii urządzenie zajmuje jedno z czołowych miejsc. Relatywnie duża szybkość druku oraz niski poziom głośności pozwalają na stosowanie jej w biurze oraz w domu, gdyż nawet w nocy nie powinna przeszkadzać domownikom. Polska wersja sterowników pozwala na dość dobre dopasowanie jakości wydruku do potrzeb użytkownika, a także

na rozwiązanie problemów pojawiających się w trakcie użytkowania drukarki. Możliwość korzystania z portów LPT i USB sprawia, że konstrukcja ta jest uniwersalna, a dołączone sterowniki do systemów PC i Mac zapewniają możliwość pracy w obydwu standardach. Do określenia ilości atramentu w zbiornikach nie jest potrzebny program obsługi, gdyż po otwarciu klapy głowica ustawia się pod rysem i oznaczają poziom w przybliżeniu ich zawartość.



GRAMY ...



GRUPA ITI HOLDINGS

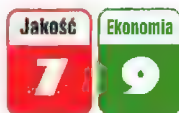
Są gry, w które jeszcze nie gratesz.

Są gry, o których nawet nie śniłeś.

Wszystkie znajdziesz w naszym serwisie!

WWW.TENBIT.PL

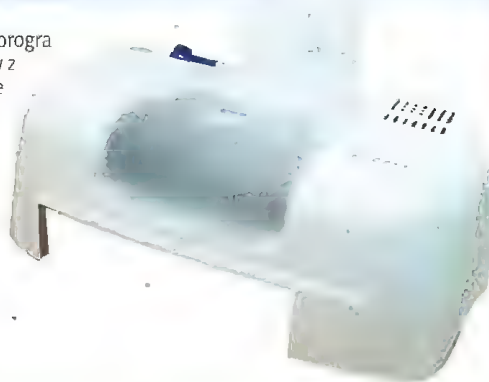




Epson Stylus Color 480

Zastosowanie w modelu 480 głowicy zawierającej takie same zestawy kolorów, jak w przypadku droższych drukarek, pozwala na uzyskanie zadziwiająco dobrych wydruków zdjęć i grafiki zarówno na zwykłym, jak i na powlekany fotograficznym papierze. Sterowniki umożliwiają wykorzystanie bardzo wielu opcji, dzięki czemu można dopasować jakość oraz kolory praktycznie do każdego rodzaju danych oraz nośnika (między innymi folii, kopert, zwykłego, kserograficznego papieru oraz papieru do druku fotograficznego). Na dodatkowym krążku umieszczono instrukcję obsługi w języku polskim, która bardzo dokładnie omawia wszelkie aspekty pracy z drukarką oraz problemy, które mogą wystąpić podczas użytkowania. Drukarka nie posiada przycisków sterujących, gdyż ich

funkcję przejęło oprogramowanie. Najtańszy z mode i Epsona nie zachwylił mnie wyglądem przypominającym nieco pudełko na chleb. Brak przycisków sterujących i portu USB także jest swego rodzaju mankamentem, ale są to chyba jedyne wady tego urządzenia. □



Plusy

- zadziwiająca jakość wydruku zdjęć
- sterowanie z poziomu oprogramowania

Minusy

- głośna praca mechanizmów
- niebyły "piękny" wygląd

Dostarczył:

For Ever

Internet:

www.epson.com
www.for-ever.com.pl

Cena:

329 zł

Epson Stylus Color 880



Plusy

- doskonała instrukcja obsługi
- duże możliwości konfiguracji

Minusy

- skomplikowane sterowniki
- wolny wydruk grafiki

Dostarczył:

Max Computers

Internet:

www.epson.com

Cena:

999 zł

Drukarka ta wykorzystuje do tworzenia kropli atramentu technologię piezoelektryczną, która zapewnia otrzymanie najmniejszych punktów na powierzchni nośnika. Dołączone do drukarki sterownik nie występuje w polskiej wersji językowej, co może sprawić początkującym użytkownikom nieco problemów, zważywszy na możliwość ustawienia dość wielu opcji. Jakość wydruków jest bardzo wysoka, lecz kolory są nieco za mocne. Drukarkę podłączamy do komputera poprzez port LPT1 lub USB. Oprócz sterowników producent dołączył krążek Corel Custom Photo zawierający aplikację i przykładowe pliki graficzne, które można wykorzystać do tworzenia różnych dokumentów. Drukarka zaopatrzona jest również w 250-stronicową instrukcję obsługi w języku polskim, dzięki której można poznać wszelkie aspekty druku za pomocą tego urządzenia. Mankamentem tej konstrukcji są kałamarze o małej pojemności, co powoduje, że koszty wydruku będą ciut wyższe niż u konkurencji. □



Lexmark Z32

Francuski producent odświeżył całą gamę drukarek, nadając im nowy, choć mimo wszystko nawiązujący do linii promowanej od lat, wygląd. Jedną z cech urządzeń marki Lexmark była zawsze ich bardzo mała waga, a to dzięki zastosowaniu w konstrukcji głównie plastiku. Zabieg ten pozwolił na zmniejszenie kosztów produkcji i, co za tym idzie, ceny drukarek. Z32 korzysta z dwóch kałamarzy: jednego zawierającego czarny atrament oraz drugiego, składającego się z trzech komór wypełnionych kolorowym tuszem. Istnieje także możliwość zastosowania cartridge'a Photo, pozwalającego na lepsze odwzorowanie kolorów na drukowanych zdjęciach. Sterowniki i instrukcja są w języku polskim, lecz podręcznik jest umieszczony na płycie w formacie Acrobat Reader. Na dodatkowym krążku znajduje się program Print Gallery 2. Mechanizmy drukarki są dość głośne, co wydatnie zmniejsza komfort pracy. Wydruki grafiki ujawniły niedokładności w przejściach głowicy i niższą rozdzielczość urządzenia. □



Plusy

- oprogramowanie w języku polskim
- bardzo niewielkie góry margines

Minusy

- niedokładności w druku grafiki

Dostarczył:

Printmark Polska

Internet:

www.lexmark.com.pl

Cena:

499 zł

Lexmark Z42



Plusy

- zaawansowana kalibracja mechanizmu
- maksymalna rozdzielczość 2400 x 1200 dpi

Minusy

- drobne problemy z jakością kolorów

Dostarczył:

PrintMark Polska

Internet:

www.lexmark.com.pl

Cena:

692 zł



Drugą z testowanych drukarek Lexmarka to model Z42, przeznaczony dla bardziej wymagających użytkowników. Wyższa cena urządzenia ma swoje odzwierciedlenie w podniesieniu jakości i szybkości druku, a to dzięki wykorzystaniu lepszych podzespołów. Zastosowanie nowocześniejszych sterowników pozwala na uzyskanie wyższej rozdzielczości, co przyczynia się do polepszenia efektów drukowania. Dodatkowym atutem tego modelu jest obniżony w stosunku do poprzedniczki poziom hałasu, znacznie podnoszący komfort pracy. Sterowniki w języku polskim umieszczono na krążku CD, na którym znajduje się również polska instrukcja obsługi. Druga płytka zawiera Print Gallery 2. Aplikacja ta jest zbiorem zdjęć bardziej znanych obrazów wystawianych w słynnych muzeach europejskich. Dane przesyła się do drukarki poprzez port USB lub standardowy LPT. □



BJC 3000

BJC 6200

Oszczędzaj, kupując oddzielne pojemniki z kolorowym atramentem. Nowe drukarki atramentowe BJC 3000 i BJC 6200 firmy Canon pozwalają na wymianę tylko tego pojemnika z kolorowym atramentem, który jest pusty. Canon to pierwszy producent drukarek biurowych, oferujący w oddziel-

nych pojemnikach nie tylko atrament w kolorze czarnym (Black), ale także w błękitnym (Cyan), purpurowym (Magenta) i żółtym (Yellow).

W ten sposób oszczędzasz pieniądze i chronisz środowisko. To jest właśnie oferta, z którą możesz od nas wyjechać.

Produkty firmy Canon dostępne są w hipermarketach oraz najlepszych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.

Canon

Imaging across networks

WYDZIAŁY:

ABC Data Sp. z o.o., www.abcddata.com.pl, tel.: (22) 676 09 00; Computer 2000 Polska Sp. z o.o., www.c2000.com.pl, tel.: (22) 547 92 00; New Technology Poland Sp. z o.o., www.new-tec.com.pl, tel.: (22) 668 58 57; River System Sp. z o.o., www.river.pl, tel.: (12) 638 66 55.

www.canon.com.pl

Nowości sprzętowe



Nowe cyfraki HP

Firma Hewlett Packard zaprezentowała nowe aparaty cyfrowe HP PhotoSmart C912 i HP PhotoSmart C618. Aparat cyfrowy PhotoSmart C912, zaprojektowany dla entuzjastów fotografii, zapewnia możliwości kontroli, sprawność i elastyczność typowe dla tradycyjnych lustrzanek z jednym obiektywem. Aparat cyfrowy PhotoSmart C618 to idealne rozwiązanie dla doświadczonych fotografów i zaawansowanych użytkowników komputerów, osobistych, umożliwiła on bowiem zarówno pracę automatyczną, jak i regulację ręczną.

Oba aparaty wykorzystują nową technologię przetwarzania obrazów HP, dzięki której wewnątrz aparatu powstaje "prywatna pracownia fotograficzna". Technologia przetwarzania obrazów opracowana przez HP polega na optymalizowaniu każdego zdjęcia poprzez dokonywanie automatycznych korekt w przypadku trudnych warunków oświetleniowych. Dzięki temu można uchwycić większą liczbę szczegółów w miejscach najjaśniejszych i w cieniach oraz zapewnić właściwy poziom kontrastu i reprodukcję barw.

Konstrukcja aparatu cyfrowego HP PhotoSmart C912 opiera się na technologii przetwarzania obrazów HP. Zapisuje on zdjęcia o rozmiarach 2,24 miliona pikseli w 36-bitowej głębi koloru, zapewniając wyrazistość obrazu, która pozwala mu konkurować z kosztownymi aparatami rejestrującymi 3,2 miliona pikseli. Obraz jest przekazywany przez profesjonalny układ CCD (Charged Couple Device) o przekątnej 2/3 cala. Aparat został wyposażony w precyzyjny obiektyw Pentax ze zmienną ogniskową (3x) i umożliwia bezprzewodowe drukowanie dzięki technologii przesyłania danych w podczerwieni HP JetSend. Rezultatem tego jest wyjątkowa jakość szczegółów na wydrukach formatu A4.

Aparat cyfrowy PhotoSmart C912 został zaprojektowany tak, aby przypominał w obsłudze lustrzanek z jednym obiektywem. Jest on wyposażony w 6-centymetrowy, odchylany, kolorowy wyświetlacz LCD, umożliwiający łatwiejsze kadrowanie trudnych ujęć. Aparat zapewnia możliwości typowe dla lustrzanek, w tym ręczne ustawianie ostrości, ekspozycji, barw oraz lampy błyskowej.

Aparat cyfrowy PhotoSmart C618 również wykorzystuje technologię przetwarzania obrazów HP. Rozdzielczość 2,1 miliona pikseli pozwala uzyskać znakomitą jakość wydruków o rozmiarach 20 x 25 cm. Wydajny aparat cyfrowy PhotoSmart C618, podobnie jak PhotoSmart C912, jest wyposażony w precyzyjny obiektyw Pentax z trykrotnym zoomem optycznym oraz umożliwia druk bezprzewodowy przy wykorzystaniu technologii przesyłania danych w podczerwieni HP JetSend.

www.hp.com.pl

CTX EX1300

Coraz większe rozdzielczości wymagają niestety coraz większej przestrzeni, na której będą wyświetlane. Jeśli ktoś uważa inaczej, to chciałbym zobaczyć delikwenta, który pogrywa w 1600 x 1200 na piętnastu calach...

technICK

Na dodatek, jeśli ktoś zajmuje się grafiką, składa strony WWW, pracuje w agencji reklamowej lub para się projektowaniem CAD/CAM, to na pewno powinien zainteresować się urządzeniem, które opisuję.

CTX EX1300 jest monitorem dla profesjonalistów w pełnym tego słowa znaczeniu. Jest wyposażony w dwudziestojednocalowy kineskop sferoidalny, którego przekątna ooszarzu roboczego wynosi 20 cali. Jest to naprawdę sporo miejsca, gdyż praktycznie bez problemów mieści obok siebie "dwie kartki A4". Dzięki temu można doskonale kontrolować pracę nad ich edycją. Obrazowi prawie nic nie można zarzucić, gdyż większość niedociągnięć jesteśmy w stanie wyregulować za pomocą dostępnych opcji w menu ekranowym. Po bardzo dokładnych oględzinach znalazłem jednak coś, do czego mogę się przyczepić, a mianowicie delikatną nieostrość w lewym dolnym rogu. Jak przystało na produkt dla profesjonalistów, to oprócz piętnastopiętrowego gniazda służącego do połączenia monitora z kartą graficzną jest jeszcze pięć konektorów BNC. Dodatkowo producent zapewnił możliwość skorzystania z wbudowanego

huba USB, dzięki któremu rozbudowa systemu o kolejne akcesoria staje się dużo łatwiejsza. Konstrukcja ta spełnia wyśrubowane normy dotyczące ergonomii pracy oraz emisji szkodliwego promieniowania. Po tygodniu pracy z tym urządzeniem, z bólem serca wróciłem do pracy z wyśrubowaną siedemnastką.

Jeśli dysponujesz, czytelniku, grubym portfelem i potrzebujesz wysokiej klasy monitora do pracy, no i do zabawy też, to CTX EX1300 jest prawie idealnym rozwiązaniem.

Wielki jak góra, doskonały jak Apollo - szkoda, że tyle kosztuje.



CTX EX1300	
Dane techniczne:	
Przekątna kineskopu: 21 cali	AB S.A.
Obraz wyświetlany: 20 cali	ul. Kościelżyńska 32
Maks. rozdzielczość: 1800x1440	51-416 Wrocław
Odświeżanie poziome: 30-115KHz	tel. (0 71) 324-05-00
Odświeżanie pionowe: 50-160Hz	faks (0 71) 324-05-28
Wielkość plamki: 0,26mm	
• doskonały obraz • wbudowany 4-portowy hub USB	• mikroskopijna nieostrość w lewym dolnym rogu • wysoka cena
Intern http://www.ab.com.pl , www.ctx.pl	
5920 zł	

Uniwersalna do bólu

PS Twin Turbo Wheel Deluxe

Czy grając w symulatory jazdy samochodem za pomocą klawiatury nie mieliście trudności z prowadzeniem pojazdu, brakiem możliwości dokładnego skręcania, przyspieszania czy delikatnego hamowania? Jeśli tak, to na pewno tego typu problem rozwiąże... kierownica!

technICK

PS Twin Turbo Wheel Deluxe to konstrukcja, która jest rozwinięciem opisywanej przez nas jakś czas temu, a konkretnie w grudniu '99, PC Twin Turbo. Jak na tamte czasy zawierała ona rewolucyjne rozwiązanie, jakim jest... hamulec ręczny. Teraz do już sprawdzonego produktu dołożono kilka niespodzianek. Pierwszą z nich jest tryb wioracji, sprzężony nie z opcją Force Feedback, ani też Rumble, lecz połączony z pedałami oraz manetką zmiany biegów. Dodatkowo kierownicę jesteśmy w stanie podłączyć nie tylko do peceta, ale także do konsol Sony PlayStation 1 i 2 oraz do Nintendo 64. Kolejną ciekawostką jest możliwość programowania kolejności przycisków na kierownicy oraz klawisze pozwalające na używanie jej jako cyfrowego pada. Dużym plusem jest możliwość regulacji pochylecia kolumny kierownicy oraz jej długości, co pozwala postawić ją na

Jedno z pierwszych urządzeń, które można podłączyć zarówno do peceta, jak i do konsoli.



biurku lub na krześle pomiędzy udami. Pod spodem każdego z elementów zestawu umieszczono gumowe przysawki, a w przypadku pedałów słupki z tego samego materiału. Do manetki zmiany biegów oraz dźwigni hamulca dołączono ponadto małe imadłko, pozwalające na przykręcenie konstrukcji do blatu. Pokryte w części gumą koło kierownicy pozwala na cługą zabawę, gdyż nawet spocone dłonie się po nim nie ślizgają.

PS Twin Turbo Wheel Deluxe jest bardzo dobrym produktem, który dobrze sprawował się podczas testów, a muszę przyznać, że symulacje rajdów samochodowych to mój ulubiony gatunek gier. Kierownicę mogę polecić każdemu, kto oczekuje dobrej jakości przy jednoczesnej niskiej, jak na tego typu produkt, cenie.

PS Twin Turbo Wheel Deluxe	
Dane techniczne:	
xxxx	Mania
xxxx	ul. Rydy 33
xxxxx	02-826 Warszawa
	tel. (0 22) 643-54-20
	faks (0 22) 641-84-82
• uniwersalność • dobre wykonanie	• trudności z umiejscowieniem modułu hamulca • przysawki przy pedałach
e-mail: Mania@promit.pmc.com.pl	
320 zł	

Tanie wcale nie znaczy złe

Marvin IM767B

Jeśli ktoś kupuje komputer, to zazwyczaj pragnie nabyć monitor charakteryzujący się doskonałymi parametrami, a jednocześnie nie zapłacić za niego więcej, niż trzeba. Często zdarza się, że cena nie idzie w parze z wysoką jakością, dlatego też wybór jest naprawdę trudny, zważywszy na ogromną ilość tych urządzeń na naszym rynku.

techNICK

Praktycznie co miesiąc prezentujemy czytelnikom CD-Action opis przynajmniej jednego monitora. Tym razem także nie omieszkamy podzielić się z wami uwagami, jakie nasunęły się nam po dokładnym teście Marvin IM767B. Urządzenie to wyposażone zostało w siedemnastocalowy kineskop z inwazyjną maską i antyodblaskowym pokryciem, a szesnastocalowy obszar roboczy pozwala na wyświetlanie obrazu w formacie 4:3. Sygnał dostarczany jest poprzez analogowy przewód zakończony piętnastopinowymi wtyczkami. Co ważne, układy monitora automatycznie dostrajają się do napięcia w sieci elektrycznej bez obawy o to, że spali się zasilacz. Maksymalne zalecane parametry to rozdzielczość 1280 x 1024 punkty, sprawdziliśmy jednak, że bez problemu działa on przy 1600 x 1200. Nie radzimy tak ustawiać monitora, gdyż może to doprowadzić do uszkodzenia jego układów.

Menu ekranowe jest chyba najbardziej zaawansowane z tych, jakie dane mi było oglądać w konstrukcjach, których cena nie przekracza 1200 złotych. Wyboru opcji oraz ustalania ich wartości dokonuje się za pomocą pokręteł będącego jednocześnie przyciskiem. Po uruchomieniu menu do wyboru mamy kilka ikon opisanych w kilku językach, wśród których nie znalazł się niestety język polski. Fakt ten ratuje polskojęzyczna instrukcja obsługi, przybliżająca nieco poszczególne opcje. Wśród możliwych do ustalenia parametrów są między innymi takie regulacje, jak ustawienia obrazu w pionie i poziomie oraz oczywiście zoom, który dokonuje skalowania całego obrazu. Geometria dzieli się na pomniejsze regulacje, takie jak regulacje poduszki, trapezowości i równoległości krawędzi obrazu oraz wielkości zakrzywienia krawędzi, obrotu i dostrojenia kąta prostego w rogach. Testując monitor sprawdzaliśmy jego zachowanie w popularnych trybach graficznych, oczywiście starając się dopasować obraz w jak najlepszy sposób do naszych wymagań. Przyznam, że nie spodziewałem się rewelacji, jeśli chodzi o geometrię obrazu przy urządzeniu o wartości poniżej tysiąca złotych, lecz zostałem mile zaskoczony - jest ona prawie idealna. Prawie, ponieważ górna krawędź była lekko wklęsła. Jednak po dokładnym ustawieniu, rozciągnięciu obrazu w pionie wada ta gubiła się. Po uru-

chomieniu testowych obrazów okazało się, że dość mocno daje się we znaki mora powstająca przy wyświetlaniu gęsto umieszczonych koło siebie linii równoległych, lecz i ten problem dało się wyregulować za pomocą dostępnych w OSD opcji.

Obraz po dopasowaniu wszelkich parametrów odznaczał się nienaganną geometrią, choć niestety występowały niewielkie błędy konwergencji, czyli zbliżności trzech podstawowych barw, które po złożeniu dają punkty w konkretnym kolorze. Tej wady nie można było w żaden sposób skorygować. Podkreślić należy, że usterki te są naprawdę znikome i w większości przypadków nie przeszkadzają w pracy, no chyba że właściciel jest perfekcjonistą (ale wówczas kupi droższe i doskonałe urządzenie). Obraz charakteryzuje się dodatkowo dobrą ostrością na całej powierzchni obszaru roboczego, a przy wyświetlaniu białego ekranu tak zwane ducny praktycznie są niewidoczne. Maksymalny pobór mocy to siedemdziesiąt osiem watów, a wartość ta znacznie się obniża, gdy monitor przechodzi w stan wyczekiwania (sześćdziesiąt watów), zawieszenia (piętnaście watów) oraz wyłączenia (poniżej pięciu watów). Wykorzystanie nowoczesnych podzespołów i dbałość o szczegóły zaowocowało przyznaniem certyfikatu jakości B oraz dokumentu, który potwierdza spełnienie przez monitor rygorystycznych



Niedrogi monitor o bardzo przyzwoitych parametrach. Czyli coś dla większości z nas.

norm TCO99. Producenci dołączyli do monitora dyskietkę zawierającą pliki konfiguracyjne z informacjami dla systemów operacyjnych Microsoftu o tym, jak ustawić parametry urządzenia, by kolory i podawany sygnał były najwłaściwsze.

Marvin IM767B jest bardzo dobrym monitorem, którego cena nie przekracza tysiąca złotych. Niewiele usterki, które ujawniły się podczas testów, mieszczą się w granicach dopuszczalnych błędów dla tej grupy urządzeń. Poza tym jest to najmniejsza liczba błędów ujawnionych przy podobnych klasowo konstrukcjach. Mam tylko nadzieję, że tak dobre parametry są charakterystyczne dla wszystkich egzemplarzy tego modelu. Jeśli chcecie kupić do domu tani monitor siedemnastocalowy, to szczerze polecam Marvin IM767B.

Marvin IM767B

Dane techniczne:
Przekątna kineskopu: 17 cali
Obszar wyświetlany: 16 cali
Maks. rozdzielczość: 1280 x 1024
Odświeżanie poziome: 30-70 kHz
Odświeżanie pionowe: 50-150 Hz
Wielkość plamki: 0,27mm

Ważne uwagi:
Tornado 2000 S.A.
ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel./fax: (0 22) 858-80-01
www.tornado.com.pl

• niska cena
• polska instrukcja obsługi
• niewielkie błędy konwergencji

1000 zł

PLAY

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

www.play.com.pl
tel. (022) 832-54-31
tel. (022) 832-54-30
fax (022) 833-39-61
play@play.com.pl
ul. Połocka 14 paw. 3
01-652 WARSZAWA

sprzedaż hurtowa i detaliczna

SPRZEDAJEMY:

GRY PC
PROGRAMY EDUKACYJNE
PROGRAMY KSIĘGOWE
PROGRAMY BIUROWE
GRY PSX
GRY PSX 2
AKCESORIA
... I INNE

DYSTRYBUJEMY:

IM GROUP
CD PROJEKT
LEM
CODA
TOPWARE
PLAY-IT
CARTALL
... I INNI

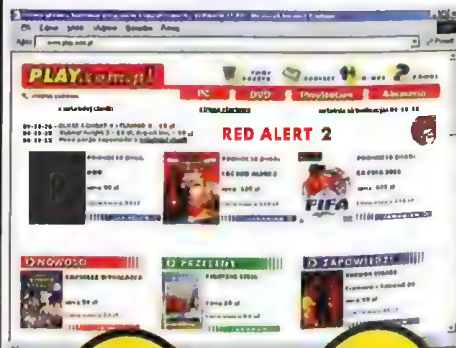
OPRACZAMY:

najwyższe rabaty
pełen wybór
możliwość zwrotu towaru w ciągu 21 dni
dogodne terminy płatności
aktualna informacja o nowościach e-mail
możliwość komisji
materiały reklamowe
przesyłka towaru na nasz koszt

SKLEP INTERNETOWY

www.play.com.pl
Zamów przez Internet - TANIEJ

www.play.com.pl
niskie ceny
pełna oferta
aktualności
Top 10
... Sam zobacz



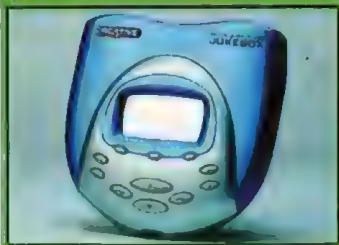
ON-LINE
SKLEP

KUPUJ
TANIO

SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA
SKLEP Warszawa ul. Połocka 14 paw. 3 pon.-piat. 10.00-17.00

Nowości sprzętowe

6GB MP3 na pasku!



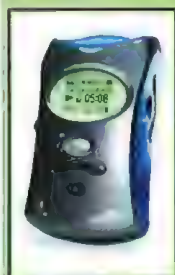
Firma Creative Labs Europe, czołowy dostawca rozwiązań osobistej rozrywki cyfrowej (Personal Digital Entertainment - PDE), poinformowała, że z ostatnim kwartałem 2000 r. planuje wprowadzić do sprzedaży w Europie nowy cyfrowy odtwarzacz audio (Digital Audio Player - DAP). Jukebox, w cenie 499 USD + VAT. Cyfrowy odtwarzacz jest idealny dla osób pragnących nosić ze sobą pełną kolekcję nagrań muzycznych - ma rozmiary takie same jak odtwarzacz CD, waży jedynie 400 gramów, a.e może przechowywać nagrania mieszczące się na 150 płytach CD.

Odtwarzacz Creative Jukebox, dostępny w metalicznych kolorach, zawiera dysk twardy o pojemności 6 GB i dzięki technologii znaczników ID31 pozwala uporządkować kolekcję muzyczną według artystów, nastroju, gatunku lub tempa.

Creative bogato wyposażył swój odtwarzacz, czyniąc go "niezwykłym z kodekiem", co pozwala obsługiwać różne stosowane obecnie formaty audio (MP3, WMA, AAC i WAV). Wymienne oprogramowanie wewnętrzne odtwarzacza będzie obsługiwać kolejne formaty audio i rozszerzenia programowe, gdy pojawią się one w użytku. Możliwość ta pozwoli na unowocześnienie urządzenia, by obsługiwało przyszłe standardy kompresji dźwięku, w tym bezpieczne technologie audio, takie jak DRM (Digital Rights Management - zarządzanie cyfrowymi prawami) i SDMI 2.0 (Secure Digital Music Initiative - inicjatywa bezpiecznej muzyki cyfrowej).

www.creative.com

Click! do MP3



lomega HipZip - cyfrowy odtwarzacz audio już od końca listopada jest dostępny w ofercie Cadeny Systems. Nowa propozycja lomegi, firmy znanej do tej pory z produkcji napędów nośników do archiwizacji danych, HipZip to idealny odtwarzacz plików muzycznych zapisanych w formacie MP3 i Windows Media (WMA), który wykorzystuje do zapisu danych atrakcyjne cenowo 40-megabajtowe dyski PocketZip (dawniej znane jako Click!). Obsługując format WMA HipZip zapewnia odtwarzanie jedynie tych plików, które chronione są prawem autorskim, a odtwarzając pliki MP3 zadowala większość internautów. Atrakcyjna, stylistyka nowego odtwarzacza lomegi oraz bogate wyposażenie, pozwalające na jego współpracę z komputerem typu PC i Mac, jest ciekawą propozycją dla wielbicieli cyfrowej muzyki. Szybkie przesyłanie danych z i do urządzenia

WinFast GeForce 2 MX

Jak zwykle, gdy trafia do mojej redakcji karta korzystająca z układów Nvidia, zastanawiam się, czy ta konstrukcja będzie podobna do poprzednich, czy może wszystko ma się zmienić. Nigdy nie mam pewności, dopóki nie otworzę pudełka, nie zainstaluję sprzętu i sterowników i nie uruchomę programów testowych.

Niedroga karta o bardzo dobrych możliwościach. A już zaczęliśmy wątpić w Nvidię...

techNICK

Pudełko tym razem zawierało kartę Leadtek WinFast GeForce 2 MX przewód łączący wyjście S-Video z telewizorem lub magnetowidem, instrukcje obsługi oraz krążki ze sterownikami i oprogramowaniem. W sumie nic szczególnego, a jednak karta ta różni się od konstrukcji innych producentów. Przykładem bardzo poważnego podejścia do stworzenia naprawdę dobrego produktu jest fakt zamontowania radiatora z wentylatorem na kości akceleratora. Jest to dość nietypowe rozwiązanie, gdyż w większości konkurencyjnych kart montuje się jedynie radiatory. Na płycie znalazły się także 32 megabajty pamięci wyprodukowanej przez Hyundai. Dodatkowo dołączono moduł pozwalający na wykorzystanie telewizora lub magnetowidu jako odbiornika obrazu. Oczywiście dzięki świetnym sterownikom można używać jedynie wyjścia monitorowego, tegoż wyprowadzenia wraz z tele-

graficznych karty, choć szczególną uwagę zwraca możliwość pełnej obsługi antyaliasingu (wygładzania krawędzi) zarówno w trybie OpenGL, jak i Direct 3D. Dzięki temu można dobrać odpowiednią wartość tak, by prędkość wyświetlania była

na odpowiednim poziomie. Jak możecie się przekonać z tabelki, jest to dość szybka karta, lecz nie jest to kres jej możliwości. Zamontowany radiator z wentylatorem, niski pobór mocy procesora oraz doskonałe pamięci zostawiają duży margines dla... overclockerów, czyli po naszymu podkręcaczy. Przy standardowych zegarach procesora i pamięci 175/166 można praktycznie bez groźnych konsekwencji ustalić te wartości na 200/200, a po dodatkowym ochłodzeniu pamięci na... 220/220. Daje to wzrost prędkości dochodzący do 40%, co jest dla mnie rewelacją, i basta.

WinFast GeForce 2 MX jest kartą, która zaskakuje nie tylko przemyślaną i dopracowaną konstrukcją, ale także wynikami oraz możliwościami podkręcania. Szczegrze muszę przyznać, że dość rzadko zdarza się, bym zachwycał się jakimś produktem, lecz tym razem firma Leadtek stanęła na wysokości zadania. Jeśli tylko macie wystarczającą ilość gotówki, to po ecam tę konstrukcję każdemu. □

Test

Test	Kategoria	Jedn.	WinFast GeForce 2 MX 32 MB SDRAM	Asus GeForce 2 MX 32 MB SDRAM	WinFast GeForce 2 GT5 32 MB DDR	Voodoo5 5500 64 MB SDRAM
GL Quake	640x480	fps	206,00	195,80	311,80	193,60
	800x600	fps	140,30	133,70	245,40	238,60
	1024x768	fps	90,10	84,80	160,70	x
Quake II OpenGL	800x600	fps	155,10	149,80	158,00	121,30
	1024x768	fps	136,40	133,70	157,30	87,70
Quake III Arena	Fastest	fps	91,10	90,20	96,00	70,70
	HQ 800X600	fps	75,30	64,20	81,20	58,70
	HQ 1024X768	fps	56,10	42,80	71,60	53,60
Turok 2	800x600	fps	54,30	53,40	59,10	65,30
	1024x768	fps	53,40	54,50	58,50	63,20
Incoming 16 bit	800x600	fps	61,18	59,99	120,64	x
	1024x768	fps	62,23	59,98	123,91	115,34
Incoming 32 bit	800x600	fps	61,06	59,94	119,52	x
	1024x768	fps	61,94	59,04	123,70	116,59
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	4872,00	4790,00	4969,00	4024,00
3D Mark 2000Default Benchmark		3DMarks	3748,00	3619,00	4366,00	2808,00
Final Reality	3D	R Marks	4,28	4,11	5,62	4,31
	2D	R Marks	4,83	4,82	4,65	4,80
	Overall	R Marks	4,27	4,38	5,24	4,82

wizorem lub wykorzystać tryb, w którym obraz podzielony jest na dwa wyświetlacze, przy czym jedna połowa jest na jednym, a druga na drugim wyświetlaczu. Dzięki oprogramowaniu DVD Magic możliwe staje się odtwarzanie filmów zapisanych na płytach DVD, bez potrzeby sprzętowego wspomaganie.

Obraz uzyskiwany na ekranie monitora i telewizora charakteryzuje się doskonałą jakością, jednak ten drugi nie nadaje się do niektórych zastosowań ze względu na niską rozdzielczość. Sterowniki zapewniają pełną kontrolę nad większością funkcji

WinFast GeForce 2 MX

Game Technology
Procesor 1w dla GeForce 2 MX
Magistra 3 AGP 4x, 2x
Pamięć 32MB SDRAM
Wyjścia TV, est (S-Video)

Gasco International S.C.
Ul. Juliusza Lea 210, 30-133
Kraków
tel. (0 12) 637 00 97 faks (0 12) 623 19 29

• duża możliwość podkręcania
• bogaty pakiet oprogramowania

• czyżby coś przecoczy?

www.gasco.com.pl
www.leadtek.com.tw

860 21

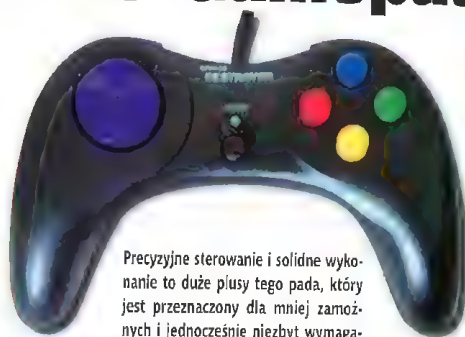
Po prostu PAD

Gravis Destroyer PC Gamepad

Dość dawno nie prezentowaliśmy kontrolerów gier komputerowych, takich jak pady. W niniejszym numerze czytelnicy mają okazję zapoznać się z kilkoma tego typu urządzeniami różnych firm. Ja otrzymałem między innymi konstrukcję, którą postaram się w miarę solidnie przedstawić.

Mike-L

Gravis Destroyer PC Gamepad jest przedstawicielem linii produktów wspomagających gracza w wirtualnej rozrywce; produkty te zwane są padami. Ich genealogia sięga automatów wrzutowych i konsol do gier telewizyjnych. Urządzenie to jak najbardziej można nazwać standardowym, gdyż nie wyróżnia się raczej niczym szczególnym, choć jego wykonanie jest prawie wzorcowe. Prawie, ponieważ materiał, z którego wykonano obudowę, nie pozwala na pewny uchwyt przez pocące się po dłuższej grze wnętrza dłoni. Nawet chropowate wykończenie niewiele pomaga. Ośmiokierunkowy D-Pad bardzo precyzyjnie odwzorowuje ruchy lewego kciuka i - co ważne - nie powoduje wzbudzenia się pośrednich kierunków podczas kierowania obiektami na ekranie. Destroyer posiada sześć przycisków podzielonych na dwie grupy. Cztery podstawowe umieszczono w standardowym miejscu, czyli pod prawym kciukiem, a dwa kolejne z przodu obudowy - uruchamiają się je palcami wskazującymi obu dłoni. Ciekawostką jest podwójne wykorzystanie tych klawiszy, a wyboru trybu ich pracy dokonuje się za pomocą przycisku Turbo. Po uruchomieniu tej funkcji, sygnalizowanej świeceniem diody, obydwa klawisze działają jak automatyczny ogień maszynowy (autofire). Podczas zabawy nie



Precyzyjne sterowanie i solidne wykonanie to duże plusy tego pada, który jest przeznaczony dla mniej zamożnych i jednocześnie niezbyt wymagających graczy.

zażważyłem żadnych problemów z działaniem poszczególnych elementów pada, a tryb Turbo niejednokrotnie uratował jedno z pozostałych mi "żyć".

Gravis Destroyer PC Gamepad jest dobrą konstrukcją, a duża dokładność wykonania i zaskakująca precyzja działania rekompensuje wspomniane wcześniej niedogodności. Jeśli szukacie nieskomplikowanego, acz solidnego pada, to powinniście wziąć pod uwagę produkt firmy Gravis.

Gravis Destroyer PC Gamepad	
Dane techniczne:	
Podłączenie: port gier	ACCO Polska Sp. z o.o.
Liczba przycisków: 4 + 2	Faleny Nowe, ul. Róży 11, 05-090 Raszyn
Długość przewodu: 2 m	tel. (0 22) 715-34-22 do 24, fax (0 22) 720-34-98
Dodatkowe: przycisk Turbo	
• dobrze wyprofilowany pad	• słiska obudowa
• długi przewód połączeniowy	
www.acco.pl	50 zł
www.gravis.com	

Przycięty na miarę

Gravis Destroyer Xtreme

Starszym użytkownikom komputerów klasy PC nazwa Gravis może się kojarzyć z kartą muzyczną, która dokonała rewolucji w dziedzinie dźwięku, oferując jako pierwsza system Wave Table, który jest wykorzystywany przez większość obecnie produkowanych urządzeń.

Maciej Lewczuk

Jednakże firma Gravis zaczęła produkcję dżojstików i teraz też jest znana z ich produkcji. Jednym z ciekawszych urządzeń sygnowanych logo tej firmy jest Destroyer Xtreme. Został wykonany z materiałów dobrej jakości, a wykończenie detali jest bardzo precyzyjne. Dżojstik podłącza się do komputera poprzez port USB, dzięki czemu instalacja sprowadza się jedynie do włożenia do napędu CD krążka z systemem operacyjnym i skalibrowania urządzenia. Jednym z problemów, które mogą napotkać potencjalni nabywcy, jest konieczność posiadania systemów operacyjnych dobrze współpracujących z produktami podłączanymi poprzez magistralę USB. Manetka jest wykonana bardzo ergonomicznie, dlatego nawet po dłuższej zabawie dłoń nie męczy się zbyt szybko; należy jednak podkreślić, że jest ona przeznaczona dla graczy praworęcznych. Przyciski także zostały rozmieszczone w taki sposób, by nie było problemów z ich efektywnym użyciem. Dodatkowo znalazło się miejsce na sporych rozmiarów przepustnicę oraz specjalny przycisk nazwany Precision, którego zadanie polega na zwiększaniu precyzji ruchów. Uruchomienie tej opcji powoduje zmniejszenie

zakresu ruchów obiektu na ekranie o połowę, lecz dzięki temu łatwiej jest na przykład celować do innych samolotów. Precyzyjnie odczytywane ruchy manetki oraz pewnie działające przyciski sprawiają, że można Destroyera Xtreme używać przy większości dostępnych na rynku gier.

Gravis Destroyer Xtreme jest dobrze zaprojektowanym i dobrze wykonanym urządzeniem. Jego przystępna cena i dodatkowe funkcje sprawiają, że staje się on bardzo ciekawą propozycją dla przeciętnego użytkownika.



Świetny produkt firmy, która kilka lat temu zasygnowała na polskim rynku kartą Gravis UltraSound.

Gravis Destroyer Xtreme	
Dane techniczne:	
Podłączenie: USB	ACCO Polska Sp. z o.o.
Liczba przycisków: 4	Faleny Nowe, ul. Róży 11, 05-090 Raszyn
Długość przewodu: 1,5 m	tel. (0 22) 715-34-22 do 24, fax (0 22) 720-34-98
Kalibracja: automatyczna	
Przepustnica: jest	
Dodatkowe: przełącznik precyzji	
• świetnie wyprofilowana manetka	• tylko dla praworęcznych
• łatwa instalacja	• problemy przy starszych systemach operacyjnych
www.acco.pl	100 zł
www.gravis.com	

Nowości Sprzętowe

zapewnia złącze USB. Wraz z odtwarzaczem producent dostarcza futerał, słuchawkę, dwa dyski typu PocketZip, oprogramowanie ImageWare, Windows Media Player 7 oraz MusicMach Jukebox Plus.

www.cadena.com.pl

Drżycie sąsiedzi



TORNADO 2000 S.A., dystrybutor produktów Logitech, wprowadzi przed końcem roku najnowszy system głośników multimedialnych Logitech SoundMan Xtremus DSR-100

DSR-100 zamyka serię głośników Logitech SoundMan na rok 2000. DSR-100, zwany również Xtrusio, jest jednym z najlepszych pod względem zaawansowania technicznego.

SoundMan Xtremus DSR-100 posiada moc 100 watów (moc RMS) (moc PMPO - 800 watów). Nowy zestaw głośnikowy przeznaczony jest dla użytkowników szeroko pojętych multimedialnych. Xtrusio idealnie nadaje się do odtwarzania muzyki cyfrowej oraz dźwięku przestrzennego (gry, multimedia). Wyposażenie całego systemu w standard, jakim jest dźwięk Surround, sprawia, że głośniki stają się doskonałym narzędziem do współpracy z komputerem lub odtwarzaczem DVD. Zastosowana w głośnikach technologia LIMAD(tm) (Linear Magnetic Drive) zapewnia doskonałą jakość tonów zarówno wysokich, jak i niskich.

Zestaw DSR-100 Xtrusio składa się z czterech głośników-satelitów oraz głównego głośnika, jakim jest subwoofer. Po raz pierwszy na skalę masową obudowa głośnika subwoofera została wykonana z aluminium. Takie rozwiązanie łączy wysokiej jakości dźwięk z przystępną jak na domowy użytek ceną. Czarny kolor całego zestawu potęguje wrażenie wizualne DSR-100.

Zastosowanie złącza cyfrowego sprawia, że Xtrusio bez problemów i szybko może zostać podłączony do karty dekodującej DVD, karty dźwiękowej z wyjściem cyfrowym lub stacjonarnego odtwarzacza DVD. Wraz z głośnikami dostarczana jest pełna wersja oprogramowania Power DVD. Istnieje również możliwość podłączenia głośników przy użyciu złącza analogowego.

Oprogramowanie i zastosowane technologie obsługują 4-kanalową, cyfrową obsługę dźwięku w standardzie karty SB Live.

Wszystkie nowe zestawy głośników Logitech posiadają w komplecie pilota SoundTouch. Pilot podłączany jest przy użyciu specjalnego kabla do głównego głośnika zestawu. SoundTouch umożliwia włączanie/wyłączanie głośników, kontrolę basów i głośności, informuje również o zasilaniu zestawu. W bocznej ścianie pilota znajduje się łatwo dostępne złącze słuchawek (w standardzie mini-jack).

www.tornado.com.pl

Nowości sprzętowe



Dolby Digital z Live'a

Firma Creative Labs Europe, czołowy dostawca rozwiązań na rynek osobistej rozrywki cyfrowej (Personal Digital Entertainment - PDE), poinformowała o wprowadzeniu nowej oferty rozwiązań audio Dolby Digital. Nowa karta dźwiękowa najwyższej klasy Creative Sound Blaster Live! Platinum 5.1, dostępna od końca września 2000 r. w cenie 203 USD + VAT, może być uważana za najnowocześniejsze obecnie rozwiązanie audio Dolby Digital 5.1. Wprowadzona zostanie również nowa karta Sound Blaster Live! Player 5.1 - podstawowa karta dźwiękowa, w cenie 86 USD + VAT. Połączenie jednej z tych kart z zestawem nowych głośników DeskTop Theatre 5.1 DTT2200 pozwala uzyskać najlepsze możliwe doznania przy komponowaniu i słuchaniu muzyki, grach lub tworzeniu i porządkowaniu plików MP3 oraz innych cyfrowych plików audio.

Udoskonalone wersje kart dźwiękowych rodziny Sound Blaster Live! są obecnie oferowane z wbudowanym dekoderym cyfrowym, który pozwala na podłączenie wielokanałowego zestawu głośnikowego lub przystosowanego do Dolby Digital zestawu kina domowego, oferując dźwięk otaczający. Z wbudowanym wsparciem dla dwu-, cztero- lub sześciogłośnikowych konfiguracji produkty te potwierdzają, że są najelastyczniejszymi rozwiązaniami na rynku, przeznaczonymi dla graczy i miłośników filmów DVD.

Karta Sound Blaster Live! Platinum 5.1 dostarczana jest z innowacyjnym przednim panelem łączącym Live!Drive IR, do którego z łatwością można podłączyć urządzenia analogowe i cyfrowe, takie jak odbiorniki radiowe, instrumenty MIDI, odtwarzacze MiniDisc(tm), słuchawki; z łatwością można nimi sterować. Z kartą dostarczany jest łatwy w użyciu pilot zdalnego sterowania z wyświetlaniem parametrów na ekranie (OSD), pozwalający na ustawianie parametrów wysokiej jakości odtwarzania.

Poprzez dodanie możliwości dekodowania sygnału Dolby Digital do procesora EMU10K1 tych kart firma Creative stała się pierwszą firmą na rynku oferującą certyfikowane przez laboratorium Dolby rozwiązanie sprzętowe. To z kolei pozwala klientom Creative wykorzystywać możliwości innych mediów AC3 lub 5.1, takich jak przetworzone pliki audio w formacie Dolby Digital AC3, zapewniając jeszcze bogatsze doznania przy słuchaniu.

www.creative.com

Moc w krzemie

Procesor AMD Duron 750

Firma AMD nie zasypia gruszek w popiele i stara się sukcesywnie wypuszczać na rynek coraz szybsze wersje procesorów. Po Duronach z serii 600, 650 i 700 przyszła kolej na... szybsze kości. Tak jak obiecywaliśmy, zaprezentujemy je czytelnikom CDA.

Mike-L

AMD Duron 750 to kolejna konstrukcja ze stacji Advanced Micro Devices. Procesory te zostały zaprojektowane z myślą o komputerach, których cena nie odstraszy mniej zaможnych nabywców, a pozwoli na efektywną i wydajną pracę z aplikacjami do tej pory działającymi raczej na dużo droższych Athlonach czy układach proponowanych przez firmę Intel. Oczywiście są one konkurencją dla niezwykle popularnych w naszym kraju Celeronów, które dzięki dobremu stosunkowi wydajności do ceny szybko zostały docenione. Tak jak kilkanaście miesięcy wcześniej Athlon, tak teraz Duron, przy tej samej częstotliwości taktowania, jest w stanie powalczyć o palmę pierwszeństwa z kośćmi Intela. Na pierwszy rzut oka 750-ka nie różni się niczym od swoich młodszych braci, no może jedynie tym, że zawiera inne wyprowadzenia warunkujące częstotliwość taktowania i mnożnik.

Sprawdziliśmy działanie procesora na kilku płytach głównych w najpopularniejszych systemach operacyjnych. Komputery zachowywały się bardzo poprawnie i raczej nie sprawiały problemów, no może w przypadku pojedynczych aplikacji, optymalizowanych do pracy z procesorami konkurencyjnej firmy. Oczywiście przeprowadziliśmy stosowne testy, których wyniki możecie zobaczyć w tabelce obok. Jak do tej pory procesory AMD dawały się doskonale podkręcać, co znaczy, że można było ustawiać znacznie wyższe częstotliwości taktowania, niż przewidział producent. Także i tę kość sprawdziliśmy pod tym kątem i nie rozczarowaliśmy się, gdyż można było podkręcić układ praktycznie o 30%, a pewnie dałoby się i więcej, jednakże wytworza się przy tym dość duża ilość energii cieplnej, której nie są w stanie odprowadzić standardowe radiatory. Jeśli ktoś ma zamiar bawić się w przetaktowywanie procesorów, musi zaopatrzyć się w wydajny system chłodzący. Jedynym problemem, który wystąpił podczas testów, było zawieszanie się systemu przy pierwszych uruchomieniach. W pierwszej chwili nie mogłem znaleźć przyczyny tego zjawiska, gdy okazało się, że radiator stosowany podczas testów poprzednich modeli procesorów AMD... nie dotyka w pełni powierzchni procesora! Jak widać na zdjęciu, konstruktorzy przewidzieli montaż czterech gumek pozycjonujących radiator. W przypadku 750-ki owe gumki są twardsze od zastosowanych przy innych układach, co spowodowało, że musiałem dogłąć blaszki dociskające radiator do procesora. Po tym zabiegu system zaczął działać poprawnie i nie było już niemiłych niespodzianek.

AMD Duron 750 jest procesorem kontynuującym drogę, którą ułożały firmie AMD pierwsze układy Athlon. Zainteresowanie nimi wzrosło znacznie w momencie pojawienia się na rynku nowych płyt głównych, co zapewniło procesorom Advanced Micro Devices poczesne miejsce obok produktów wypuszczanych przez konkurencję.



AMD popisuje się coraz lepszymi konstrukcjami. Jak tak dalej pójdzie, to szefowie Intela wyłudają niedługo na zielonej trawce.

AMD Duron 750

Dane techniczne:
Gniazdo: Socket A
Częstotliwość: 750 MHz
Magistrala: 100 MHz
Mnożnik: 7.5x

• niezła wydajność
• podatny na podkręcanie

• twardsze gumki dystansujące radiatora

<http://www.amd.pl>

Test

			AMD Duron 750	AMD Duron 650	Intel Pentium III 700	AMD Athlon 1GHz
	Kategoria	Jedn.	2*3*100	2*3.25*100	7*100	5*200
GL Quake	640x480	fps	117,40	134,60	118,60	167,70
	800x600	fps	84,20	91,00	85,20	117,40
	1024x768	fps	54,70	57,60	56,70	77,60
Quake II OpenGL	800x600	fps	83,50	98,50	75,10	126,70
	1024x768	fps	54,70	62,90	53,30	85,70
Quake II Software	640x480	fps	29,70	x	35,90	56,30
	800x600	fps	x	x	26,10	42,50
Quake III Arena	Fastest	fps	101,10	77,20	90,00	112,40
	Normal	fps	81,30	69,30	72,50	98,10
	High Quality	fps	38,00	39,70	38,00	52,50
	1280x1024 HQ	fps	14,60	15,10	15,40	21,70
Turok 2	800x600	fps	62,30	58,60	61,30	68,40
	1024x768	fps	54,10	49,30	59,30	67,30
Incoming 16 bit	800x600	fps	59,05	58,75	57,48	59,86
	1024x768	fps	59,00	58,17	58,96	59,75
Incoming 32 bit	800x600	fps	55,96	55,81	55,01	59,38
	1024x768	fps	55,82	33,60	40,78	58,51
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	5683,00	5422,00	5649,00	5870,00
Final Reality	3D	R Marks	4,62	4,65	4,81	4,93
	2D	R Marks	7,30	6,85	6,23	8,19
	Overall	R Marks	5,20	5,01	5,21	5,49

x - problemy z obrazem

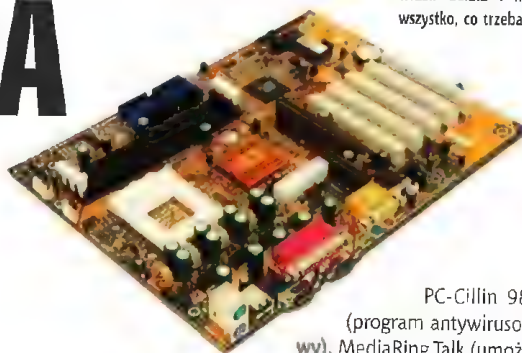
Garnitur dla AMD

ECS K7VZA

Płyty obsługujące procesory produkowane przez firmę AMD pojawiają się na rynku jak grzyby po deszczu. Jak większość osób śledzących nowinki sprzętowe wie, konstruktorzy na początku dość nieufnie podchodzili do kwestii oprawy do procesorów Advanced Micro Devices, lecz w momencie, gdy zaczęły one wygrywać wojnę cenową i wydajnościową z Intelem, zainteresowanie wzrosło.

techNICK

Wynikiem takiego podejścia stała się chęć posiadania w ofercie kilku konstrukcji pozwalających na obsadzenie procesorów z serii Athlon i Duron. ECS K7VZA wyposażono w złącze Socket A oraz w zestaw układów sterujących logiką, produkowanych przez VIA. Zastosowanie tych kości umożliwiło obsługę wszystkich dostępnych obecnie procesorów oraz współpracę z maksymalnie 1.5 GB pamięci RAM. Dodatkowo zapewniona jest obsługa złącza AGP w trybie 4x, a dzięki temu poprawna i wydajna praca z najnowszymi akceleratorami graficznymi. Zamontowany na powierzchni płyty układ Avance Logic umożliwia przetwarzanie dźwięku zgodne ze standardem AC97 2.1. Automatycznie wykrywana częstotliwość procesora jest dość wygodną opcją. Dołączone sterowniki oraz poprawki do systemów operacyjnych uzupełniane są poprzez dodatkowe oprogramowanie. Wśród nich znajdziemy takie aplikacje, jak



PC-Cillin 98

(program antywirusowy).

MediaRing Talk (umożliwia przeprowadzanie rozmów telefonicznych przez Internet pomiędzy dwoma pecetami) oraz Gamut 2000 Audioport (odtworzący plików dźwiękowych o dużych możliwościach).

ECS K7VZA jest dobrą konstrukcją, choć nie oferuje nic ponad standard. Jeśli potrzebujecie płyty, która zapewni stabilną pracę oraz obsługę dźwięku bez konieczności zakupu karty muzycznej, to mogę polecić wam ten produkt z czystym sumieniem.

□

ECS K7VZA

Dane techniczne:

Formal: ATX
Chipset: VIA VT8363/VT82C686A
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/0
Audio: jest
Inne: złącze AMR

BIOS
ul. Jagiello 3
02-495 Warszawa
tel. (0 22) 867-51-38
fax (0 22) 662-10-77

- wbudowany układ audio
- dość dobra wydajność

- brak obsługi UDMA 100

Internet:

www.ecs.com.pl, www.ecs.com.tw

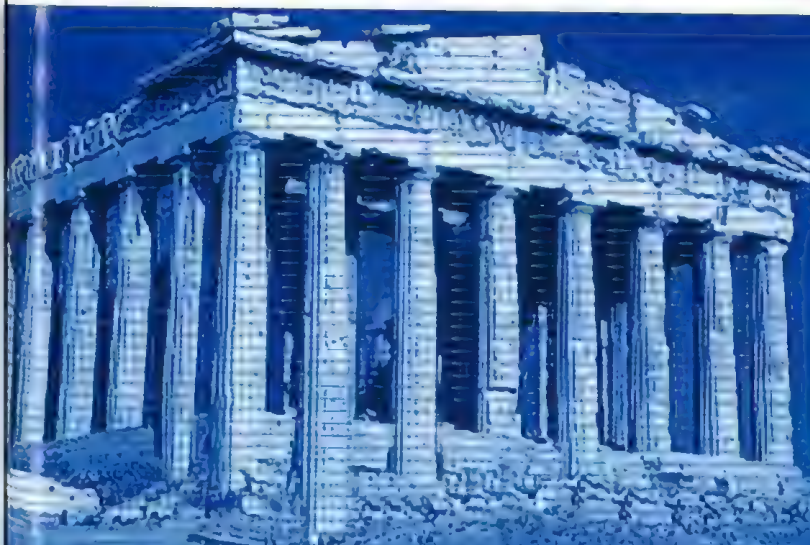
Genesi
540 H

Nowości
Sprzętowe

21 cali obrazu

ViewSonic jest producentem monitorów sygnowanych logo Optiquest i ostatnio zaprezentowała nowy model z tej rodziny Q110. Jest zbudowany na bazie dwudziestojednocalowego kineskopu o płamce 0.25 milimetra, który pokryto nowoczesną warstwą antyodblaskową. Maksymalna rozdzielczość, jaką możemy uzyskać, to 1600 x 1200 punktów, a obraz w tym trybie odświeżany jest z częstotliwością 75 Hz. Producent zaleca jednak pracę w trybie 1280 x 1024, gdyż jest to najbardziej ergonomiczna rozdzielczość, przy której odświeżanie wynosi 85 Hz.

www.viewsonic.com



Likom

Your IT Partner

seria FUTURE 15", 19"

seria FTAP 17", 19"

LCD 15"

Classic
wśród monitorów

WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR:



www.cezar.com.pl

CEZAR S.A.

59-220 Legnica, ul. Nowodworska 32
tel. (076) 866-56-00, fax (076) 866-50-01
e-mail: leon@cezar.com.pl

80-131 Gdańsk, ul. Nowolipie 28
tel. (058) 323-34-00, fax (058) 323-34-01
e-mail: gdansk@cezar.com.pl

30-390 Kraków, ul. Zawia 65d
tel. (012) 254-57-00, tel. (012) 254-57-01
e-mail: krakow@cezar.com.pl

02-486 Warszawa, Al. Jerozolimskie 202
tel. (022) 863-34-74, fax (022) 863-34-73
e-mail: warszawa@cezar.com.pl

50-427 Wrocław, ul. Krakowska 82
tel. (071) 369-73-00, fax (071) 369-73-01
e-mail: wroclaw@cezar.com.pl

www.klubcda.com.pl, e-mail: klubcda@silvershark.com.pl



**Klub
CDA**

sprzed@z.wysylkowa

• Zapraszamy do •

ACTION EXCHANGE

Przyłącz się do naszej gry www.klubcda.com.pl

10.000 produktów w naszym sklepie!!!

Kompletna oferta na naszej stronie i na krążku CD.

Dla klubowiczów 5% rabatu



NOWOŚCI
zawsze w promocji!

Jedyny e-sklep z możliwością negocjacji cen

ACTION EXCHANGE

Zapraszamy do Fantastycznej zabawy!

Jeśli w styczniowym numerze CD-ACTION znajdziesz kupon CDA z nominalem, zadzwoń pod numer naszej infolinii 0801 600 200, aby przystąpić do gry. Jeśli nie znajdziesz kuponu, zadzwoń również. Kupon może okazać się niepotrzebny.

Uważnie przeczytaj regulamin gry (znajdziesz go na stronie www.klubcda.com.pl, lub na naszym CD).

PRZECZYTASZ W NIM, JAK:

★ **NIE WYDAJĄC NAWET ZŁOTÓWKI**

stać się posiadaczem cennych przedmiotów

★ **UŻYWAJĄC WYŁĄCZNIE WŁASNEGO**

mózgu uczciwie zarobić pieniądze

★ **DZIĘKI WRODZONEJ INTELIGENCJI**

kupić za bezcen multimedialny komputer

★ **POZBYĆ SIĘ NIEPOTRZEBNYCH**

przedmiotów, sprzedając je z zyskiem

★ **MOŻNA SZYBKO POZNAĆ PRAWA**

rażące prawdziwym rynkiem

★ **ŁĄCZĄC PRZYJEMNE Z POŻYTECZNYM**

uczestniczyć w grze, która może uczynić z Ciebie rekina

★ **STARTUJEMY W STYCZNIU !!!**

Chcesz wiedzieć więcej?

dzwoń: 0801 600 200

zajrzyj na www.klubcda.com.pl

KUP CD ACTION. Twój własny egzemplarz będzie Ci potrzebny!



od miesiąca.....lutry
☐ trzy numery.....42,00zł
☐ sześć numerów.....78,00zł
☐ dwanaście numerów.....144,00zł
☐ numery archiwalne.....

PIN Karty Klubu CDA.....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych, marketingowych, reklamowych i do celów wydawniczych. Wyrażam zgodę na udzielenie danych osobowych w celu otrzymania Usługi. Nie wyrażam zgody na przekazanie danych osobowych do innych podmiotów.

podpis zamawiającego

PAMIĘTAJ O PODPISIE



od miesiąca.....lutry
☐ trzy numery.....42,00zł
☐ sześć numerów.....78,00zł
☐ dwanaście numerów.....144,00zł
☐ numery archiwalne.....

PIN Karty Klubu CDA.....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych, marketingowych, reklamowych i do celów wydawniczych. Wyrażam zgodę na udzielenie danych osobowych w celu otrzymania Usługi. Nie wyrażam zgody na przekazanie danych osobowych do innych podmiotów.

podpis zamawiającego

W związku z tym, że w dniu 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r. w sprawie wyłączenia niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH a wyłącznie FAKTURY VAT.

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)



od miesiąca.....lutry
☐ trzy numery.....42,00zł
☐ sześć numerów.....78,00zł
☐ dwanaście numerów.....144,00zł
☐ numery archiwalne.....

PIN Karty Klubu CDA.....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych, marketingowych, reklamowych i do celów wydawniczych. Wyrażam zgodę na udzielenie danych osobowych w celu otrzymania Usługi. Nie wyrażam zgody na przekazanie danych osobowych do innych podmiotów.

podpis zamawiającego

W związku z tym, że w dniu 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r. w sprawie wyłączenia niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH a wyłącznie FAKTURY VAT.

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)



od miesiąca.....lutry
☐ trzy numery.....42,00zł
☐ sześć numerów.....78,00zł
☐ dwanaście numerów.....144,00zł
☐ numery archiwalne.....

PIN Karty Klubu CDA.....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych, marketingowych, reklamowych i do celów wydawniczych. Wyrażam zgodę na udzielenie danych osobowych w celu otrzymania Usługi. Nie wyrażam zgody na przekazanie danych osobowych do innych podmiotów.

podpis zamawiającego

PAMIĘTAJ O PODPISIE

Pokwitowanie dla poczty

zł gr.....
słownie
złotych
groszy
jak wyżej
wpłacający
Dokładny adres

na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr.....
słownie
złotych
groszy
jak wyżej
wpłacający
Dokładny adres

na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł gr.....
słownie
złotych
groszy
jak wyżej
wpłacający
Dokładny adres

na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr.....
słownie
złotych
groszy
jak wyżej
wpłacający
Dokładny adres

na rachunek
SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

Gry i multimedia

PROMOCJA

Ponad 4000 tytułów. Między innymi:

Icewind Dale
2xCD PL



Submarine
Titans PL



MDK 2
(gratis MDK 1) PL



Red Alert 2



Case Closed
PL



Crime Cities PL



Cennik:

Dream Webb	CENA 77,90 zł
Multimedialny samouczek - PhotoShop 5,0 PL	CENA 81,50 zł
Corel Web Master Suite	CENA 696,00 zł
Corel Web Gallery	CENA 126,90 zł
Animowane GIF-y	CENA 20,90 zł
Norton Antivirus 2000	CENA 229,0 zł
World Wide Web Source Kit	CENA 20,90 zł
Multimedialny kurs Corel Draw PL	CENA 72,90 zł
Web Publisher HTML Clipart	CENA 19,90 zł
Odkryj Internet PL	CENA 19,90 zł
NETWORK MASTER	CENA 23,90 zł
Internet NOW (+ książka)	CENA 64,90 zł
Internet dla każdego (PL)	CENA 17,90 zł
Internet - żeglowanie po Sieci (PL)	CENA 15,90 zł
INFOPEDIA - encyklopedia Internetu	CENA 48,50 zł

Pytaj o gadżety firmowe

Nie znalazłeś w naszej ofercie swojej gry?
Nie przejmuj się, tylko zadzwoń i zamów
SPROWADZIMY JĄ SPECJALNIE DLA CIEBIE!

Oferta tylko dla klubowiczów!

KOD: C6001	KOD: C6002	KOD: C6003	KOD: C6004

Filmy DVD

NOWOŚĆ

Promocja

Ponad 450 tytułów. Między innymi:

Armageddon



79,00
brutto

Bad Boys



85,00
brutto

Ekstradycja 3
5 x DVD



299,00
brutto

Góra Dantego



85,00
brutto

Kontakt



69,00
brutto

Pinokio



79,00
brutto

Matrix



74,90
brutto

Książki

NOWOŚĆ

Promocja

Ponad 1000 tytułów. Między innymi:

Gwiezdne wojny



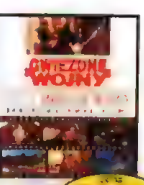
24,85
brutto

Gwiezdne wojny



24,85
brutto

Gwiezdne wojny



24,85
brutto

Richard Herman Jr.
NA RATUNEK POLSCE



20,85
brutto

P.T. Deutermann
POCIĄG ŚMIERCI



20,85
brutto

Colin Forbes
PRZEPAŚĆ



20,65
brutto

Frederick Forsyth
PSY WOJNY



20,65
brutto

Manga

NOWOŚĆ

Promocja

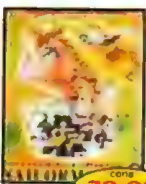
Ponad 30 tytułów. Między innymi:

ARMITAGE III
Polymatrix



44,90
brutto

Sailormoon S



39,90
brutto

Sailormoon Super
S Special



39,90
brutto

Sailormoon Super S



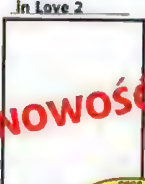
39,90
brutto

Tenchi Muyo
In Love



44,90
brutto

Tenchi Muyo
In Love 2



54,90
brutto

Podzespoły i akcesoria

NOWA OFERTA

Ponad 2000 produktów. Między innymi:

Drukarka HP 640



769,00
brutto

Genius - kierownica z pedałami



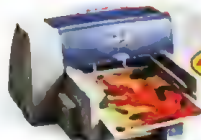
129,00
brutto

Grafika z Riva TNT 2 M64 (Gigabyte GA-622/32)



439,00
brutto

Drukarka HP 640



479,00
brutto

Grafika z GeForce (Gigabyte GA-GF2560T)



769,00
brutto

Grafika z Riva TNT 2 Pro (Gigabyte GA-660T/32) Cena 569 zł



569,00
brutto

Adax Alfa 600 z monitorem Philips 15". Cena na telefon.



Nowości sprzętowe

Plazma

Pięćdziesięciocalowy wyświetlacz plazmowy NP50CMF01 jest dziełem inżynierów z firmy NEC. Dzięki zastosowaniu najnowszych technologii znacznie ulepszono jakość wyświetlanego obrazu, czyli kontrast, jasność oraz odwzorowanie barw. Tego typu panel może znaleźć zastosowanie przy prezentacjach w biurach i firmach, gdyż cena tego urządzenia nie przysporzy raczej odbiorców indywidualnych.

www.nec.com

Nowe procesory

AMD zaprezentował najnowsze układy z serii Athlon i Duron. Pierwszy pracował z prędkością zegara równą 1,2 GHz, a drugi 800 MHz. Jest to odpowiedź Advanced Micro Devices na zapowiedzi konkurenta, firmy Intel, dotyczącej wprowadzenia nowych kości, które mają przewyższyć wydajnością Athlony. Od dłuższego czasu AMD prowadzi w wysiłku wydajnościowym z Intellem i nic nie zapowiada, by się to szybko miało zmienić. Szczególnie po wycofaniu ze sprzedaży najszybszych układów Pentium III 1.13 GHz. Układy produkowane przez AMD wykorzystywane są w komputerach takich firm, jak HP, IBM, Compaq i Gateway.

www.amd.pl

Oko szpiega



Firma TORNADO 2000 S.A., autoryzowany dystrybutor akcesoriów i produktów firmy TRUST, informuje o wprowadzeniu do oferty nowej rewolucyjnej kamery internetowej/aparatu cyfrowego TRUST SPYC@M.

Nowa kamera waży zaledwie 105 gramów. Wykonana jest z lekkiego, a zarazem wytrzymałego plastiku. Wykorzystanie plastikowych soczewek również znacząco wpłynęło na ograniczenie wagi kamery.

TRUST SPYC@M jako aparat cyfrowy jest w stanie wykonać do 80 zdjęć i pomieścić je w 2MB podręcznej pamięci. Zamiast robić zdjęcia, TRUST SPYC@M jest w stanie nakręcić film w formacie AVI. Aparat automatycznie dostosowuje balans bieli oraz kontrast, tak aby zachować jak najlepszą jakość zdjęć. Układem przechwytyjącym w TRUST SPYC@M jest sensor CMOS. Za ostrość obrazu odpowiada autofokus, dzięki któremu nie trzeba regulować ostrości. Urządzenie zapisuje obraz lub filmy z rozdzielczością do 640 x 480. Informacje o ilości dostępnego miejsca w pamięci przedstawiane są na wyświetlaczu ciekłokrystalicznym. Kamera informuje również tą drogą o stanie baterii oraz wybranych funkcjach.

Najważniejszą jednak cechą urządzenia jest to, że nie potrzebuje ono zasilania zewnętrznego. TRUST SPYC@M posiłkuje się energią z dwóch baterijek AAA (małe paluszki).

Po wykonaniu zdjęć/filmu dane przetransportować można do komputera przy użyciu kabla USB dołączonego do kompletu. Zastosowanie

Kierownice Logitech

Od wielu miesięcy w technologii komputerowych kierownic w zasadzie niewiele się zmieniło. Ma kółko, dwa pedały, kilka przycisków i ewentualnie jakiś wątpliwej przydatności dodatek w stylu ręcznego hamulca. Oferowana jest zazwyczaj w dwóch wersjach: zwykłej i z Force Feedbackem. I na tym generalnie można by zakończyć opis dwóch nowych kontrolerów firmy Logitech. Ale nie ma tak dobrze... naprawdę warto jest nieco więcej o nich napisać.

Łukasz Nowak

Logitech w ramach corocznej wymiany całej serii produktów (o nowych myszkach już pisaliśmy) wprowadził do swojej oferty dwie kierownice, które od poprzednich modeli tego producenta różnią się w zasadzie tylko detalami. Ale czasami dobrze jest odetchnąć, zrobić sobie przerwę i dopracować kontroler w najdrobniejszych szczegółach. Pozwala to na wprowadzenie drobnych, acz bardzo potrzebnych poprawek, które w codziennej eksploatacji mogą mieć kolosalne znaczenie.

Obydwie kierownice z serii Formula GP mają identyczny kształt. Kółko o średnicy około 25 cm otrzymało bardzo solidną konstrukcję. Już na pierwszy rzut oka widać, że jest ono o wiele grubsze od dotychczas spotykanych. Pozwala to na osiągnięcie znakomitej sterowności i całkowitej kontroli nad ruchem koła. Dodatkowo pomagają w tym dwa wybruszenia na środkowej stronie. Unieruchamiają one całkowicie dłoń w miejscu, w którym je położymy, przez co wysiłnięcie się kółka z rąk jest praktycznie niemożliwe. Aby zredukować wpływ pocenia się boczne elementy kierownicy pokryte zostały specjalnym, gumowym tworzywem, które bardzo dobrze wypełnia swoje zadanie, a przy tym jest dość miłe w dotyku.

Oprócz samej kierownicy, drugim stałym już elementem każdego zestawu do symulacji wyścigów są pedały. Tutaj już absolutnie nic się nie zmienia od bardzo daw-

na. Gaz i hamulec są wykonane poprawnie: mają przyzwyczajone duże rozmiary, rozmieszczono je w rozsądnej od siebie odległości, a ich użycie nie sprawia żadnych problemów.

Za sterowanie dodatkowymi funkcjami odpowiada sześć przycisków. Dwa pierwsze, największe, zostały umieszczone z tyłu kierownicy i można ich szybko dosięgnąć nie odrywając dłoni od kółka. Oczywiście w tym zastosowaniu jest zmiana biegów. Pozostałe cztery przyciski są małe i znajdują się po bokach środkowej belki. Dostęp do nich nie jest już taki prosty i na początku trzeba odrywać wzrok od ekranu, aby w nie trafić. Ale w końcu nie kupuje się kierownicy, żeby grać nią w Quake'a, czy Pinballa. Dwa przyciski w większości przypadków to aż za dużo (albo zmieniamy, albo strzelamy - te dwie rzeczy nigdy razem nie chodzą).



Dwie bardzo dobrze wykonane kierownice nie szokują, ale stanowią solidne narzędzie w ręku zawodowego gracza



To tyle, jeśli chodzi o podobieństwa między obiema kierownicami. Teraz czas na kilka różnic. Pierwsza z nich to kolor tworzywa pokrywającego kółko. Bez tego nie dałoby się obu modeli odróżnić "na oko". Jednak nie to jest główną różnicą. Model Formula GP (żółta) jest wyposażony w dość standardowy mechanizm bez żadnych specjalnych fajerwerków, natomiast Formula Force GP (czerwona) dodatkowo ma wbudowany mechanizm Force Feedback. Nie trzeba chyba żadnemu czytelnikowi CD-Action mówić, że jest to zabawka, która odwzorowuje wszelkie nierówności na drodze i przekazuje je graczowi w postaci "kopnięć" kierownicy. Miłe to niesłychanie. Pewnym minusem jest fakt, że gra musi sama z siebie obsługiwać Force Feedback, żeby cokolwiek poczuć. Na szczęście już od dłuższego czasu wszystkie tytuły, które pojawiają się na rynku, radzą sobie z tym bez zarzutu. Warto dodać, że dla maniaków naprawdę starych gier wprowadzono automatyczny mechanizm stawiający rosnący opór wraz z coraz większym wychyleniem kierownicy. Dodatkowo, model Formula GP jest podłączany przez port gier, a nie przez USB, jak to jest w wersji z Force Feedback.

Obydwie kierownice Logitecha nie stanowią żadnego przełomu. Są to po prostu bardzo dobrze opracowane i wykonane produkty, które można z absolutnie czystym sumieniem polecić każdemu graczowi. Dodatkowo nie trzeba na nie wydawać fortuny, a mogą ręczyć, że każdy zapalony fan ścigarek nigdy nie wróci do klawiatury, jak już spróbuje kierownicy "z kopem".

□

Logitech Formula Force GP

Dane techniczne:

Podłączenie: USB
Liczba przycisków: 6
Pedały: tak
Force Feedback: tak

Tornado 2000 S.A.
ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel./faks: (0 22) 868-80-01

- bardzo dobre wykonanie
- technologia Force Feedback

www.tornado.com.pl
www.logitech.com

przyciski mogłyby być większe

470 zł

Logitech Formula GP

Dane techniczne:

Podłączenie: port gier
Liczba przycisków: 6
Pedały: tak
Force Feedback: nie

Tornado 2000 S.A.
ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel./faks: (0 22) 868-80-01

- bardzo dobre wykonanie
- rozsądna cena

www.tornado.com.pl
www.logitech.com

przyciski mogłyby być większe

260 zł

Genialny kontroler czy po prostu nowy standard...

Genius NetScroll Optical

Do tej pory niezastąpionym elementem w produkcji myszek była kulka, dzięki której ruchy przedramienia i nadgarstka odczytywane przez optyczno-mechaniczne sensory przenoszone były na ekran komputera. Ostatnimi czasami ta sytuacja zmieniła się radykalnie wraz z upowszechnieniem się nowej technologii optycznej.

techNICK

Specjalne diody emitujące czerwone światło odbijające się praktycznie od każdej powierzchni, byleby to nie było lustro, docierają do elementów optycznych i zamieniane są na impulsy elektryczne. Taką technologię zastosowała w swoim produkcie



Po jednym przycisku na każdy palec. Niedługo będą nam musiały wyrosnąć dodatkowe.

firma Genius, znana skądinąd z tanich, a przy tym dobrej jakości urządzeń wskazujących. Genius NetScroll Optical podłączana jest do komputera poprzez złącze PS/2. Dzięki temu można korzystać z jej funkcji nawet w przypadku posiadania starszych systemów komputerowych. Przewód połączeniowy nie jest dość długi, dlatego ktoś, kto posiada komputer umiejscowiony w

sporej odległości od blatu biurka, może mieć problem z posługiwaniem się urządzeniem Genius.

Na dołączone, dyskietce znajduje się program instalacyjny, dzięki któremu w systemach Windows zostają umieszczone sterowniki do myszy oraz aplikacja pozwalająca na ustalenie parametrów pracy urządzenia. Ciekawostką jest możliwość programowego sklejania prawej krawędzi ekranu z lewą i górnej z dołą, dzięki czemu, gdy kursor znajduje się przy dolnej belce, a potrzebujemy szybko wybrać opcję z menu, to wystarczy nieznaczny ruch w... dół i kursor pojawi się na górze ekranu. Poza tym można przydzielić każdemu przyciskowi jedną z kilkunastu dostępnych funkcji i używać ich praktycznie we wszystkich aplikacjach.



Genius NetScroll Optical jest konstrukcją, która w pełni korzysta z nowoczesnej technologii optycznej, a malkontentom może przekazać, że sterowanie postaciami w grach FPP za pomocą tego typu urządzenia jest mimo wszystko możliwe i sprawia mnóstwo radości. Trzeba jedynie, tak jak w przypadku klasycznych myszy, użyć programu zwiększającego programowo czułość urządzenia. □

Genius NetScroll Optical	
Dane techniczne:	AB S.A.
technologia: optyczna/czujnik ruchu	ul. Kościelna 32
liczba przycisków: 5	51-416 Wrocław
dodatkowe: rolka (pięć przycisków)	tel (0 71) 324-05 00
	fax (0 71) 324-05 28
	www.ab.com.pl
• pięć przycisków	• niezbyt długi przewód
• możliwość programowania funkcji	
http://www.geniusnet.com.pl	
146 zł	

Multimedialny wyświetlacz

Hivision HV151

Wyświetlacze ciekłokrystaliczne pojawiają się w ofertach wszystkich producentów monitorów. Niezbyt często zdarza się, że są one lepsze od pozostałych urządzeń danego wytwórcy.

Mike-L

Firma Hivision także może pochwalić się produktem z półki, na której winny stać monitory zawierające panel LCD z matrycą TFT. Piętnaście cali obszaru widocznego zapewnia prawie taką powierzchnię roboczą, jaką oferują konstrukcje zbudowane przy wykorzystaniu siedemnastocalowych kineskopów. Brak lampy sprawia, że powierzchnia, którą musimy poświęcić na ustawienie wyświetlacza, jest praktycznie równa podstawie i szerokości obudowy. Najlepszą jakość obrazu uzyskuje się po ustaleniu rozdzielczości na 1024 x 768 punktów i ustawieniu odświeżania na 75 herców. Oczywiście możliwa jest praca w niższych trybach (640 x 480 oraz 800 x 600) oraz wyższym (1280 x 1024), lecz wtedy objawia się wada LCD, czy i interpolowanie niektórych punktów

Jeżeli ktoś nie liczy się z pieniędzmi i wymaga doskonałości, to ten monitor może go posunąć o jeden krok ku idealowi.



obrazu. Najprościej tłumaczyć, w niektórych częściach ekranu linia pionowa o grubości jednego punktu będzie wyglądała tak, jak trzeba, a w innej będzie miała dwa punkty grubości. Jest to spowodowane tym, że wyświetlacz zawiera jedynie tyle elementów tworzących obraz w pionie i poziomie, ile zalecana rozdzielczość (1024 x 768). Jest to dość uciążliwe przy dużej ilości tekstu, lecz przy grach już tak bardzo nie przeszkadza, gdyż duża liczba kolorów i niewiele detali powodują gubienie się błędów. Kolejne problemy pojawiają się przy szybko zmieniających się obrazach, gdyż korekta jasności i koloru w pojedynczym punkcie obrazu następuje minimalnie po 30 milisekundach. Monitor zawiera także małe, lecz dość dobrze przenoszące wysokie dźwięki stereofoniczne głośniki.

Jeśli mam być szczerzy, to jest to chyba najlepsza konstrukcja nosząca logo firmy Hivision, jaką dane mi było testować. □

Hivision HV151	
Dane techniczne:	AB S.A.
Wyświetlacz (rodzaj/przekątna): TFT LCD/15 cali	ul. Kościelna 32
Zalecana rozdzielczość: 1024 x 768	51-416 Wrocław
Maks. odświeżanie: 75Hz	tel (0 71) 324-05 00
Pobór mocy (normalny/czuwanie): do 36W/SW	fax (0 71) 324-05 28
Dodatkowe: wbudowane głośniki stereo	www.ab.com.pl
• zaskakująco dobry obraz	• problemy z odświeżaniem przy szybko poruszających się na ekranie obiektach
• prosta obsługa	
http://www.geniusnet.com.pl	
6000 zł	

Nowości sprzętowe

wanie technologii USB sprawia, że kamerę można szybko podłączyć do działającego komputera.

Po podłączeniu kablem USB TRUST SPYC@M możliwe jest posłużenie się nim jako kamerą internetową. Po zastosowaniu odpowiedniego oprogramowania TRUST SPYC@M umożliwia prowadzenie wideokonferencji oraz przysyłanie wideomailów. Do kompletu dołączony jest klip mocujący kamerę na specjalnej podstawie. Rozwiązanie takie pozwala na umieszczenie kamery w dowolnej pozycji oraz późniejsze manipulowanie jej ustawieniami.

www.tornado.com.pl

Nowe karty USB

Karty zapewniające współpracę z urządzeniami wymagającymi łączności zgodnych ze standardem USB 2.0 są już faktem. Urządzenia tego typu są oczywiście zgodne ze starszą specyfikacją, dlatego można używać także starszych urządzeń wymagających standardu 1.0. Kolejnym producentem, który wprowadził tego typu urządzenie do swojej oferty, jest firma Belkin Components. Kartę umieszcza się w złączu PCI i... praktycznie można korzystać z dobrodziejstwa poprawionego standardu. Maksymalny transfer wynosi obecnie czterysta pięćdziesiąt megabajtów na sekundę, co daje około czterdziestokrotny przyrost prędkości transmisji. Cena ma wahać się w granicach stu dolarów.

www.belkin.com

Kolejna dwunastka



Wrocławski dystrybutor AB SA wprowadził do swojej oferty najnowszą nagrywarkę Ricoha - znanego producenta nagrywarek CD-RW oraz "kombajnów" (urządzeń łączących w sobie napędy CD-RW, CD-ROM i DVD-ROM). Model MP9120A charakteryzuje się prędkościami zapisu: dla płyt CD-R - 12x, płyty CD-RW - 10x oraz odczytu CD-ROM - 32x i DVD - 8x. Średni czas dostępu wynosi 100 ms (32x), a transferu danych 33,3 MB/s UDMA33. Urządzenie posiada interfejsy ATAPI oraz bufor pamięci o pojemności 2 MB. W modelu MP9120A zastosowano najnowsze rozwiązanie technologiczne Ricoha - JustLink (konkretyzując do technologii BurnProof promowanej przez Sanyo). Technologia ta zapobiega pojawieniu się błędów typu underrun buffer, które mogą wystąpić w trakcie nagrywania płyt z bardzo dużą szybkością. Różnica pomiędzy tymi dwoma technologiami polega na długości przerwy występującej w przypadku przerwania nagrywania (z powodu utraty ciągłości dopływu danych) i ponownego jego rozpoczęcia. W przypadku BurnProof wynosi ona 40 mikrometrów, a w technologii JustLink tylko 2 mikrometry!

www.ab.pl

Płonące notebooki

Ponad dwadzieścia pięć tysięcy wadliwych akumulatorów musiały wycofać ze sklepów i magazynów firma Dell. Takie posunięcie było spowodowane usterką, którą wykryto w tych

Nowości sprzętowe

komponentach. Wada była na tyle poważna, że mogła wywołać podczas pracy w notebookach pożar. Oczywiście nie jest winien producent komputerów, ale wytwórca baterii, czyli firma Sanyo, którą Dell obciąża wszelkimi kosztami związanymi z operacją support.dell.com

Klasa "Junior"

Oferta Cadena Systems wzbogaciła się o kolejną cyfrową kamerę internetową marki Samsung - AnyCam Junior MPC-M80. Ta małych rozmiarów kamera to świetna propozycja dla użytkowników domowych, jest tania i łatwa w użyciu. Zaopatrzone ją w 1/3-calowy czujnik CMOS, pozwalający na rejestrowanie obrazów do 15 klatek na sekundę. AnyCam Junior pracuje również w pomieszczeniach o bardzo słabym oświetleniu (ok. 5 luksów), a dzięki specjalnemu przyciskowi umieszczonego na obudowie każdemu użytkownikowi umożliwiono szybkie wykonywanie stop-klatek. Producent razem z kamerą dostarcza m.in. program PC Snoop SE, który umożliwia AnyCam Junior automatyczną rejestrację ruchu w danym pomieszczeniu. Urządzenie kontaktuje się z komputerem za pomocą interfejsu USB. Nową kamerę wyposażono w przydatne rzepy, pozwalające stabilnie zamocować ją w dowolnym miejscu biurka. AnyCam Junior współpracuje z systemem Windows 98/2000.

Dane AnyCam Junior MPC-M80

- sensor 1/3 cala CMOS
- rejestracja obrazu: do rozdzielczości (352 x 288), do 15 klatek na sekundę
- minimalne oświetlenie: 5 luksów
- wymagania sprzętowe: Pentium >= 133 MHz, port USB, Windows 98/2000
- oprogramowanie: AnyCam Junior, NetMeeting, PC Snoop SE



www.cadena.com.pl

Niebieskie połączenie

Technologia Bluetooth rozpowszechnia się coraz bardziej, więc nic dziwnego, że pojawia się wiele urządzeń wykorzystujących nową formę przesyłania danych. Firma Red-M zaproponowała niedawno serwer umożliwiający dostęp do danych za pomocą bezprzewodowej komunikacji. 3000AS jest w stanie samodzielnie odnaleźć komputery, jak również inne urządzenia pracujące w systemie Bluetooth i zapewnić współpracę z siecią firmy. Jedynym problemem jest fakt, że urządzenia te mogą znajdować się w odległości mniejszej niż sto metrów od serwera. Cena tej konstrukcji ma nie przekroczyć trzech tysięcy dolarów.



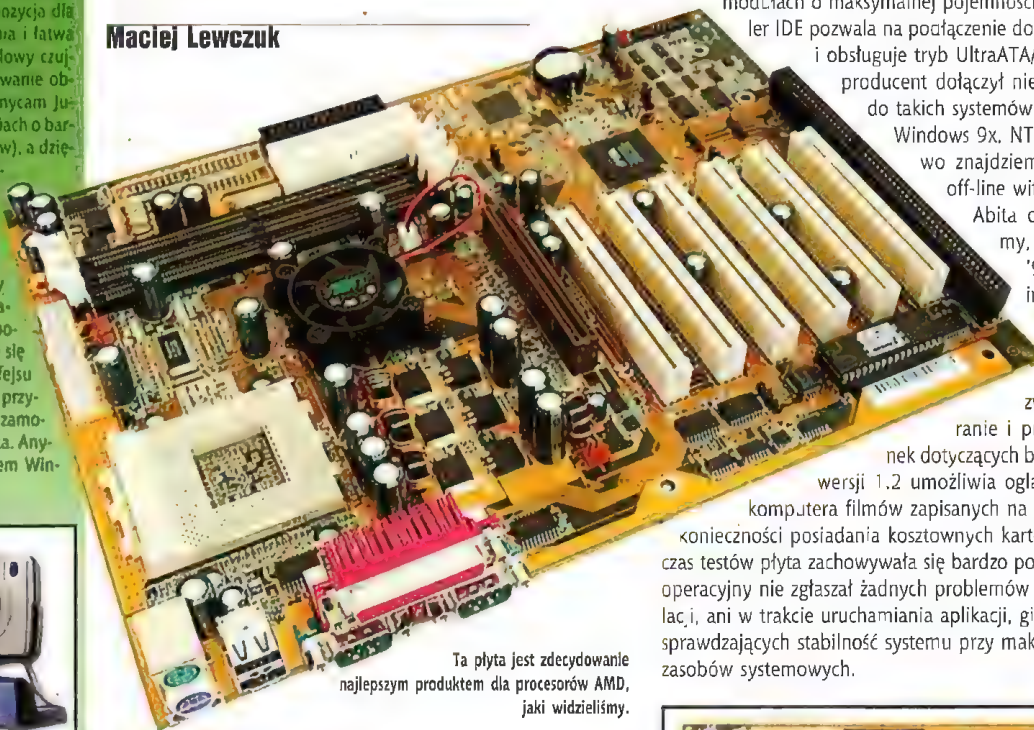
www.red-m.com

Zakręcić AMD-kami

Abit KT7

Kiedys stwierdziłem, że procesory produkowane przez firmę AMD czekają na płyty główne, które będą mogły w pełni ujawnić moc w nich tkwiącą. Czekatem na takie konstrukcje i w końcu w moje ręce wpadł produkt firmy Abit. Czy się na niej nie zawiodłem, dowiecie się czytając niniejszy tekst.

Maciej Lewczuk



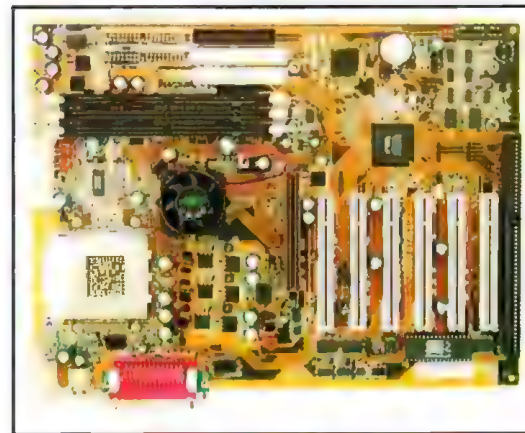
Ta płyta jest zdecydowanie najlepszym produktem dla procesorów AMD, jaki widzieliśmy.

Abit KT7 jest płytą, przy projektowaniu której wykorzystano układy logiczne firmy VIA, czyli chipset KT133. Dzięki temu oraz zastosowaniu złącza Socket A możliwa jest współpraca z procesorami Athlon, Duron i Thunderbird. Wykonana w formacie ATX płyta sprawia już przy ogólnych oględzinach bardzo pozytywne wrażenie, a to za sprawą przemyślanego rozmieszczenia poszczególnych elementów oraz jakości wykonania. Podstawową cechą rzucającą się w oczy jest zamontowanie jednego złącza AGP, pojedynczego ISA i aż sześciu PCI. Dodatkowym elementem, który do tej pory widziałem jedynie na płytach służących do budowy zaawansowanych serwerów, jest wentylator umieszczony na radiatorze jednego z układów chipsetu (North Bridge). W innych konstrukcjach producenci korzystają jedynie z chłodzenia za pomocą radiatorów, ale sprawdziłem, że ich temperatura jest zawsze niepokojąco wysoka. Dzięki rozwiązaniu Abita możemy spodziewać się większej niezawodności płyty. Jeśli ktoś posiada kilka urządzeń korzystających ze złącza USB lub ma zamiar je nabyć, to może być zadowolony z faktu, że KT7 obsługuje cztery takie złącza; dwa z nich umieszczono tuż obok gniazda klawiatury, a kolejne na śledziu montowanym w obudowie komputera. Złącze AGP jest w stanie obsłużyć karty graficzne potrafiące pracować w standardzie 4x, lecz sam producent uprzedza, że napięcie podawane do akceleratorów to 1.5 V.

Mechanizm Soft Menu III zapewnia możliwość pełnej kontroli nad funkcjami płyty oraz obsługiwanych procesorów. Podczas testów sprawdziłem kilka procesorów i okazało się, że oprócz bezproblemowej ich obsługi istnieje możliwość ustawienia prawie każdemu z nich dużo wyższych częstotliwości pracy niż wynoszą ich wartości znamionowe. Oczywiście nie chodzi tu tylko o wybór jedynie wyższej częstotliwości taktowania, ale także o wartości mnożników (z tego słynęły konstrukcje AMD). W przypadku innych płyt też można było tego dokonywać, lecz należa-

ło ingerować w konstrukcję procesorów, czyli ciąć ścieżki i łączyć je, by wybrać wyższy mnożnik. W przypadku KT7 nie jest to konieczne, gdyż Soft Menu działa bez potrzeby sprzętowych manipulacji na układach. Dzięki tej właściwości prawie z każdego procesora można wycisnąć więcej mocy obliczeniowej, niż zostało to przewidziane przez producenta. Należy jednak pamiętać, że każda tego typu operacja może skończyć się uszkodzeniem płyty głównej i procesora, dlatego też takich zabiegów dokonuje się wyłącznie na własne ryzyko. Każdy procesor, który pracuje ponad swoje standardowe możliwości, wydziela znacznie więcej ciepła. Energia ta musi zostać odprowadzona przez dobry radiator z wentylatorem, gdyż w przeciwnym razie kość pracuje niestabilnie i może zostać uszkodzona.

Konstrukcja Abita może obsłużyć do 1,5 GB pamięci RAM w modułach o maksymalnej pojemności 512 MB. Kontroler IDE pozwala na podłączenie do czterech urządzeń i obsługuje tryb UltraATA/66. Na płycie CD producent dołączył niezbędne poprawki do takich systemów operacyjnych, jak Windows 9x, NT i 2000. Dodatkowo znajdziemy na niej, wersję off-line witryny internetowej Abita oraz takie programy, jak Inforia Quest '98 (wyszukiwarka internetowa), a także PointCast Business Network Overview, pozwalający na pobieranie i przeglądanie nowinek dotyczących biznesu. WinDVD w wersji 1.2 umożliwia oglądanie na ekranie komputera filmów zapisanych na płytkach DVD bez konieczności posiadania kosztownych kart-dekoderów. Podczas testów płyta zachowywała się bardzo poprawnie, a system operacyjny nie zgłaszał żadnych problemów ani podczas instalacji, ani w trakcie uruchamiania aplikacji, gier czy programów sprawdzających stabilność systemu przy maksymalnej zajętości zasobów systemowych.



Abit KT7 jest konstrukcją na miarę poprzedniego hitu, jakim była BH6 i BE6, lecz przeznaczoną dla procesorów AMD. Jeśli potrzebujecie stabilnej płyty, która zapewni duże możliwości rozbudowy i ewentualnego podkręcania prędkości Athlonów lub Duronów, to szczerze polecam ten produkt. □

Abit KT7

Dane techniczne:

Format ATX
Chipset VIA VT8363/VT82C686A
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/6/1
Audio: brak
Inne: 2 dodatkowe porty USB

BIOS
ul. Jagiello 3
02-495 Warszawa
tel. (0 22) 867-51-38
fax (0 22) 662-10-77

• duże możliwości
• świetna do podkręcania procesorów

• brak obsługi UDMA 100 (w wersji bez RAID)

http://www.abit.com.tw
http://www.bios.com.pl

770 zł

TO TY
WYZNACZASZ
REGUŁY
GRY

LIFE IS MORE!
TRUST
US



Trust



LISTY, czyli ACTION REDACTION

Tja. Teoretycznie mamy teraz grudzień, w praktyce czytacie to w drugiej połowie listopada, a ja piszę te słowa jeszcze wcześniej. A do świąt są ze 4 tygodnie. Z kolei numer styczniowy wielu z Was może kupić już PO świątach, więc... co tu zrobić ze świątecznymi życzeniami? Wynajemy filozofię, że na pociąg lepiej przyjść godzinę przed odjazdem niż minutę po. Zatem: Wesołych Świąt, dziewczyny i chłopaki (a za miesiąc i tak to powtórzymy, spox). (Smacznej choinki i wesołego karpla! - musiałem to powiedzieć! - Jedl). No dobra, teraz jeszcze część oficjalna: co piątek w godz. 14-16 spotkacie nas na IRC-u, na kanale #cdaction. Na CD/Extras/!!!FAQ macie coś, co warto - trzeba! - poczytać, ZANIM zaczniecie pisać list. Na CD znajdziecie też Action Mag, czyli młodszego brata CDA i AR - warto i tam zajrzeć, jest w nim mnóstwo fajnych tekstów i nie tylko. Radzę jeszcze zwrócić uwagę na rekordową - ogromną! - objętość Girl's Corner w tym AR! Jak tak dalej pójdzie, to niedługo w AR pojawi się Boy's Corner, gdzie NIE będzie listów dziewczyn :).

Myśl miesiąca: Nie rozumiem, po co kobietom tyle pieniędzy. Jedzą mało, piją mało, nie grają, nie palą i nie mają przyjaciółek, które muszą utrzymywać. (C) Jacques Tati.

DUŻA PROŚBA: wypełnijcie ankietę ze str. 117-118!

Mądre słowa

Jestem waszym wiernym czytelnikiem od hmmm bardzo dawna, gdyż moim pierwszym numerem był 2/96 (2). (...) Od jakiegoś czasu zauważyłem, że większość osób, które piszą na łamach CDA, to gracze/użytkownicy młodszego pokolenia. Nie mówię tutaj, że ja należę do jakiejś starej gwardii, ale (...) mierzę jednak do dosyć nieprzyjemnego wniosku (oczywiście jest to moja prywatna opinia), że w porównaniu z numerami z 97/98 r. czytelnicy wyrażają się coraz bardziej po chamsku, z wyraźnym brakiem tolerancji i godności (nie chodzi mi tu o łozackie teksty), o czym świadczą listy typu "Jesteście do d****" albo "Po co tłumaczycie skrót CD-RW, skoro i tak wszyscy o tym wiedzą". A ja mogę dać przykład, że jednak nie wszyscy wiedzą, co to znaczy. Otóż jest program na kanale TV4, nazywa się "META", w którym według pana, który opisywał ww. napęd, znaczy to tyle co RW - Read/Write (czytać/(za)pisać), co jest kompletną bzdurą, gdyż, jak sama nazwa wskazuje, są to kompaktki "ponownego zapisu", czyli: ReWritable! Takich przykładów jest dużo, bo najtrudniejsze jest to, co jest oczywiste. A jeżeli jakimś samozwańcemu "GURU" nie podoba się to, że na łamach CDA są zamieszczane teksty dla trochę mniej obeznanych w komputerach użytkowników, to niech sięgnie choćby po gazetę taką jak Windows Pro, zobaczymy, czy teraz będzie tak wesoło i czy nie trzeba będzie pisać listów z prośbami o obniżenie poziomu zamieszczanych tam artykułów :). (...) to czy chcieliby wydać swój cudowny program za śmieszny cenę 20 zł??? Myślę, że raczej nie. (...) i bardzo dobrze, że ośmieszacie tych, którzy na to zasługują. Ludzie najwięcej potrafią mówić o tym, o czym kompletnie nie mają pojęcia.

Błażej "ViPeR" Kołodziej

Nic dodać, nic ująć... A, i już wiem, czemu gadam tyle o seksie :((((Sugerujesz, że nic nie wiem o gumowych kurczakach! - Jedl).

Wiele osób krytykuje AR i to mnie bardzo dziwi. Twierdzą one, że wasze odpowiedzi są głupie i toporne i że w ogóle powinniście zamieszczać mądrzejsze listy dotyczące np. spraw pisma. Po pierwsze, odpowiedzi na takie pytania zawarte są w FAQ, a po drugie przecież marudy nie muszą czytać AR. Teraz chciałbym opisać wam krótką historię. Jest sobie stacja komercyjna, za którą należy płacić comiesięczny abonament. Puszczą ona najnowsze i najlepsze filmy i serwisy informacyjne. W każdy czwartek o siedemnastej leżą kolejne części Monty Pythona. Pewnego razu jakiś gościu wykupuje taki abonament, ogląda różne fajne filmy, cieszy się, chwali nową telewizję i nagle nastaje czwartek, godzina siedemnasta. Szok! Gościu nagle przeklina stację i pisze list do zarządu z pretensjami: "Po co puszczacie takie denne i toporne filmy, powinniście puścić wtedy jakiś program naukowy. Kto to w ogóle ogląda?". Podobnie wygląda sprawa z CDA i AR. Nikt nie kazał gościowi oglądać Monty Pythona, a skoro go jeszcze puszczają, to znaczy, że ma on wystarczającą oglądalność.

tow. Bierut

Bierut for president! :)

Sprawy ogólne

Parę(seť) spraw natury ogólnej:

Skończcie z tą hegemonią Elda w recenzjach!!! Osobiście, naturalnie, nic do niego nie mam, jego artykuły są chłodne (ang. "cool"), profesjonalne etc. (jak Was wszystkich zresztą); przesył jednak nigdy nie jest zdrowy. Tu Eld, tam Eld, już - jak to mówią - boję się otworzyć konserwę...

Liczba recenzji danego autora zależy tylko od chęci i sił piszącego. Zresztą czasem Ulver wyręcza Elda, a obu pomaga Bambino de Bodom...

Recenzujcie co miesiąc kilka *absolutnie* beznadziejnych gier! Proponuję ta nie jest paradoksalnie konsekwencją zbyt długiego ślęczenia przed monitorem. Spójrzcie na to z tej strony: tekst taki pozwala redaktorowi wyżyć się po godzinach spędzonych na układaniu bałwochwalczych pean(ów) (jak to się odmienia?! [właśnie tak! - red.] o uderzeniach (ang. "hit"), jest to więc zabieg higieniczny. Dalej, autor poprawia swój warsztat, gdyż taka recenzja pozwala odbiec daleko od wysłużonych schematów. Poza tym, nie zaszkodzi nigdy potrenowanie stylu sarkastyczno-ironicznego (patrz: recenzja Beach Head 2000 Czarnego Iwana [BTW: obok Gem.iniego to mój ulubiony re(d)aktor] - majstersztyk; ["To świetna gra, dzięki której łobotomia przestanie być zabiegiem chirurgicznym" - tekst roku!!!]).

Nie ma sprawy, nam też czasem takie recenzje dają możliwość wyładowania nadmiaru stresów.

Prośba: Jak spis treści jest wg alfabetu, to po kiego licha indeks?! Zamiast niego dajcie Warto Zobaczyć.

Nooo... Indeks obejmuje wszystkie gry z danego numeru, nie trzeba osobno szukać w zapowiedziach itd., czy jest coś o ulubionej gierce. Zresztą spis treści i tak ma się zmieniać...

Zadziwia mnie też minimalizm dążeń Waszych czytelników. Pytają się, jak zostać redaktorami CDA (co, notabene, zostało już opisane w FAQ). Phi! Widać opuszczyli ich ambicje! Ja się pytam: co zrobić, by zostać Naczelnym CDA! I nie odpowiadajcie czasem giupawo!

Mieć nerwy jak postronki, skórę grubą na 10 cm, zdrową wątrobę i chore pomysły. I Barnabę Jediego.

NoTaG (AR 08/2000). Nie rozumiem Was w tej chwili. Przecież tam wyraźnie jest napisane: "pożyczyłem od kolegi na ZIELONEJ SZKOLE". Może coś się zmieniło, ale ja zieloną szkołę miałem w 2-3 kl. Mózg takiego dziecka nie jest jeszcze w pełni ukształtowany. Należałoby więc NoTaGowi grzeczne, spokojne wyjaśnienia, a nie kąpielową repeta. Jaką tylko WY potrafiacie machnąć. Jesteście be!...

I(jon) Ti(chy) (np. "O moje Ociesęki" [autor niezany])

Czasem po prostu szkoda słów i czasu na jakieś subtelności. A śmiech boli - jego siłę rażenia czują nawet buraki. No i - oko za oko. Zresztą poczytaj list poniżej... I sam powiedź: czy udzieliłbyś tu grzecznej, spokojnej odpowiedzi?

Polski Indianin

Jestem pod wrażeniem tekstu z wrześniowego CD Action, a dokładniej pod wrażeniem jego naciąganej i po-

zbawionej logiki argumentacji. (...) ["Polscy Indianie" w Przemyśleniach - red.] Wszyscy moi znajomi zaopatrują się regularnie u pirata (ponad 30 osób), ale nie w jakimś dzikim pędzie. Każdy kupuje gry nie dlatego, że wychodzą jako nowości, ale dla rodzaju, który lubi, tzn. strategia, FPP, symulacja (...), tak więc - NIE OKRADAM SIEBIE. (to nie krzyk, a podkreślenie)

Kogo więc okradasz? Komuś przecież zabierasz JEGO uczciwie zarobioną kasę, płacąc p'ratom... Temu chyba nie zaprzeczysz? Czyli powiedz głośno: JESTEM ZŁODZIEJEM... Przykre, nie?

Mało tego - uważam się za okradanego przez dystrybutorów gier.

Biedaczek, masz chusteczkę, wytrzyj nos. Ululamy chłopczyka, nie płacz, dziecko... nie każdy musi być mądry... tacy jak Ty też są na pewno do czegoś potrzebni...

Wystarczy sięgnąć po CD-Action sierpniowy i porównać ceny u dystrybutorów na tę samą grę. Różnice sięgają i 20 zł! Wiem, wolny rynek itp., ale ten sprzedający o 20 zł drożej drze pyska tak samo jak ten sprzedający taniej.

W czym problem!? Każdy ma prawo ustalić cenę, jaka mu przyjdzie do głowy. Po to masz oczka w łepku i coś w środku tegoż (prawda? masz tam coś?). by wybrać sobie najkorzystniejszą ofertę...

A mój pirat jest jeszcze tańszy - wolny rynek - i szybszy - o! co! Nagrywa zawsze solidnie, uznaje reklamacje, czegoż chcieć więcej???

I tu rączki, nóżki oraz inne członki po prostu człowiekowi opadają, bo przybłędę głupotę przełożyć na wzrost, tobyś mógł teraz na kolanach Księżyca w... hm... nieodziane poślaki pocałować! Sorry, ale innej odpowiedzi na taki tekst nie jestem w stanie dać!

I dlatego stosuję zdrową zasadę - gry do 90 zł kupuję oryginały - powyżej tej ceny piraty, bo nie dam się okradać dystrybutorom.

A powyżej jakiej kwoty kradniesz ze sklepów buty, chleb, spodnie, twarde dyski? Czemu pozwalasz się okradać dystrybutorom WSZELKICH INNYCH dóbr? Stary - do dzieła!!! Kradnij, ile możesz - czyli wszystko, co kosztuje, trzeba ukrąść! A co! Do dzieła: krad-nij! Krad-nij!! Krad-nij!!!

PS. Uwaga do argumentacji z odpowiedzi na list czytelnikowi, tenże numer wrześniowy (taniej - więcej) - szanowny redaktorze - a co mnie obchodzi, że ktoś kupi tańszy nakład i wywiezie do Niemiec i sprzeda go taniej.

To, że po pierwszym takim numerze żadna firma już nie sprzedaje Polakom nic taniej. I potem powiesz: "Skoro nie ma już gier poniżej 90 zł, to będę kupował tylko na giełdzie, co za złodzieje z tych dystrybutorów, kiedyś sprzedawali nawet po 60, a teraz bandycko podwyższyli cenę, oszuści". Czyż nie? Cholerny egoista z Ciebie, człowieku, i to krótkowzroczny!

Od tego są zastrzeżenia - for sale only in Poland - więc to nie jest argument za utrzymaniem wysokiej ceny gry.

Napisy to se można... Usłuchasz, jak Ci napiszę: "Nie kupuj na giełdzie"? No właśnie, sam widzisz... a myślisz, że "for sale only in Poland" coś zmieni? NIC. Cały polski nakład szybko wyładuje w Niemczech, a dystrybutor dostanie furii: "To my Wam dajemy 50% zniżki, a wy co?! A ucho od śledzia, a nie niższe ceny dla polskich graczy!!!"

Mnie interesuje to, co ja mam w sklepie w Polsce i jaka jest tego cena, a nie to, że "pan przekręta" wywozi z Polski gry i sprzedaje je taniej w Niemczech.

Moja chata na skraju wsi, mnie to wszystko wisi... stara polska filozofia. Na tej zasadzie: nieważne, że np. w Rosji jakiś szaleniec opanował wyrzutnie rakiet nuklearnych, mnie obchodzi tylko, co będzie jutro na imprezie. Żebyś się nie obudził z ręką w nocniku...

To tyle, pozdrawiam i apeluję: nie róbcie ludziom wody z mózgu.

Niekiedy to nie grozi - najpierw trzeba mieć mózg. Jak Polska ma być kiedyś normalnym krajem, skoro u nas powodem do chwały jest to, że się kogoś okrada (i jeszcze ofiarę się nazywa złodziejem)? Ech... ktoś ma pozyczyć bejzbola? Sam się walnę i będę miał spokój...

Ale... do kogo ja mówię, że wy dostajecie kasę od tych nienaznaczonych przesów za obronę ich spraw? A nie jest tak :))))))??

MalakAlRahim

Ha-ha-ha. Jasne. Codziennie 3000 zł za to kasuję i drugie tyle za to, że wkładam koszulkę z logo jakiejś gry... Otóż, bracie, jak widzę, do czego zmierza ten kraj, którym kiedyś rządzić będą tacy ludzie jak Ty, to mnie zimny pot oblewa i desperacko staram się choć jakimś promiłowatym czytelników otworzyć oczy. Pewnie szybko się zwrócę Wisłę kijem niż mi się to uda - no ale trzeba choć próbować! Naturalnie w to, że robię to bezinteresownie, i tak nie uwierzysz, bo Ty już z tych, co to "za darmo to się nawet nie wysikam!". A ile Ci piraci zapłacili za napisanie tego listu, co?

Oceny...

(...) Oceny były, są i zawsze będą subiektywną formą oceny (czy jest inna?), ale są potrzebne. Możemy nie zawsze się z nimi zgadzać, ale nie wierzę, żeby różnice te były aż tak diametralne jak w liście, który właśnie przeczytałem (chodziło tam o Unreal). Mi osobiście oceny zawsze dają jakieś pojęcie o poziomie danej gry. Nie sądzę, żebyście naprawdę dobrej grze dali ocenę poniżej 5, czy też odwrotnie - jakąś grę zbyt wysoko wywyższyli. Wszyscy mają swoje własne gusta i ulubione gatunki, ale z tego, co obserwuję, to główna, a przynajmniej spora, część oceny, jaką wystawiacie, to wykonanie gry: grafika, muzyka i ogólne wrażenie. Grywalność też ma swoją udział, ale tu już jednak należy pamiętać, że nie wszyscy mogą zachwycić się na przykład grą sportową (tutaj kwestia sporna mógłby być NHL 2000 oceniony przez recenzenta na 10/10, ale jeśli uważał on, że gra zasługuje na taką ocenę, to czemu nie. Osobiście raczej nie przyznałbym tego typu grze najwyższego wyróżnienia, gdyż nie jest to mój ulubiony gatunek, ale trudno nie docenić w niej jakości wykonania. To dla każdego maniaaka gier sportowych, a w szczególności hokeja, wystarczyć, aby uznać tę grę za najlepszą z najlepszych i wydać mi się, że staracie się o tym pamiętać.

Andrzej z Wrocławia

Demo = gra?

Czy jak zamieszczacie demo jakiejś gry, to oznacza, że dana gra zostanie wydana w Polsce?

Jaik (?) z Warszawy

Niestety nie. Ba, nie wiadomo nawet, czy... powstanie sama gra! Bo bywało i tak, że pojawiało się demo gry, a potem np. producent bankrutował albo co... Demo to tylko sygnał: "jest taka gra, pewnie się KIEDYś ukaże". Aha, nie wiem, czy nie popełniłem błędu przy przepisywaniu xwky - strasznie niewyraźne pismo masz... (ale moje i tak gorsze :)). Swoją drogą, staracie się pisać W MIARĘ czytelnie. Nie to, że trzeba, wypada itd. - po prostu ułatwić nam pracę.

Girls & PL

Podziały światka komputerowego. Dawnymi czasy (...) wyloniła się pierwsza rysa na spójnym dotąd światku użytkowników tych wspaniałych maszyn - podział na 8-mio i 16-to bitowców. Walka była krwawa i nierówna (bo tych drugich ciągle przybywało) i trwała aż do pojawienia się nowego podziału - na konsolowców i petowców (całe szczęście, że nie doszło do rozbrajania w niwle 16-tek i nikt nie ośmielił się zaatakować

Amigi). [Jakże nie?! - parę lat wojna trwała! Wiem, bom sam walczył :))]. A jeszcze STeki się prały z PCtami i Amigami... itd. - Smg! Potem była wojna nowi-starych, jak kto woli lamerzy i userzy... Dlaczego to piszę? Bo jeszcze po poprzednich starciach krew nie obeschła, a już rodzi nam się nowy podział MY i ONI, a właściwie ONE. Po co to komu? Należymy (prawie) wszyscy do gatunku homo sapiens i można by rzec "kiedy jest miłość, to płęć nieważna" - a wszyscy przecież kochamy komputery, no nie? Do męskiej części - dajmy im - dziewczynom - szansę! Jak ja zaskadłem pierwszy raz przed ZX-em w wieku jeszcze przedszkolnym, to nikt mnie nie gonil, że młody i lamer. Jak ktoś nie zacznie, to NIGDY nic nie osiągnie. Dlatego trzeba pomagać początkującym dziewczynom i chronić te, które coś umieją! Do żeńskiej części - trochę samozaparcia! Faceti mają to do siebie, że bronią "swojego" terytorium (pamiętacie, jak to kiedyś było z kobietami za kierownicą).

Polskie wersje. (...) Włazuje się to z poważnym problemem: poszedłem do sklepu i pytam o Baldura w wersji oryginalnej - nie ma. Poszedłem do firmowego sklepu CD-Projekt. A tam patrz na mnie jak na raroga i mówią, że przecież po polsku, i jakieś gadzety i w ogóle... Poszedłem na stadion i... Jest! Nie kupiłem, ale pomyślałem, jak to u nas trudno być legalnym. Poza tym, jeśli np. ktoś zaangażuje do jakiejś gry, powiedzmy, Jacka Nicholsona (wiem, że to jest tak prawdopodobne, jak to, że teraz spadnie na mnie meteor (iup! aj...), ale rozumiemy hipotetycznie, to w wersji PL nie zastąpi mi go żaden Linda czy nawet Gajos. Zresztą, co ja będę szukał daleko - czy zastąpienie komentującego w jakiejś (nie pamiętam) grze selekcjonera drużyny Anglii np. red. Szaranowiczem byłoby dobrym pomysłem?

Leszek "Kleszcz" Manaj

Z punktu widzenia tych, co znają "anglika" - idiotyzm. Ale co z tymi, którzy komunikat "Game Over" rozumieją jako grę pod tytułem "Over"?

(...) Zgadza się w 100% z listem Muad' Diba [8/2000]. Pewna "dziewczyna" pyta się, gdzie stopka redakcyjna (...) na chłopaka już byście się rzucili itp. itd.

Rajder z Puław

Na dziewczyny też się rzucamy, tyle że nie w taki sposób i nie przy wszystkich. Myślę, że większość chłopaków woli jednak, żebyśmy się na nich rzucali wyłącznie na łamach i tylko słownie.

Dwie refleksje

"CDA jest jak kobieta - trzeba dojrzeć, żeby umieć się nim posługiwać"; PPP (...) Ja Was jednak nie obługuję, gdyż zdaje sobie sprawę, że jak ktoś pisze dziesiątki tekstów, to chociaż nie chcąc, w końcu MUSI popełnić jakiś błąd. W rakiecie prawdopodobieństwo zepsucia się jakiejś części też wynosi z jeden do miliona, ale skoro tych części jest milion, to nie dziwota, że raz na jakiś czas rakietka robi "bum". Powyższe dedykuje wszystkim, którzy postanowią opie*** CDA.

ljon Tichy

To a propos Gamewalkera w 10/00, jak mniemam :). [Jedi: Nie, Smuggie, muszę Ci wyjawiać brutalną prawdę. Widzisz... pamiętasz ten Twój skok na bungee? Jak by to powiedzieć... Ty się roztrząsałeś o te skały. Khem...]

Kogo nie lubimy?

Zaobserwowałem, że konkurencja Was nie lubi i vice versa.

Nie będę się wypowiadał o sympatii ze strony konkurencji - koni, jaki jest, każdy widzi - ale powiem tylko, że my wszelką konkurencję darzymy szacunkiem - bo to przecież mimo wszystko konkurencja. Co nie oznacza, że musimy się zaraz trzymać za rączki i świętować o siebie.

W naszym piśmie nie ma bowiem żadnej reklamy pism komputerowych.

A Cool Games? :)) A Action Plus? :)) A Net :)) A PC Format? :D Jak ktoś się chce u nas zareklamować, to proszę bardzo - wystarczy wykupić stronę albo i więcej. Co tu mają do rzeczy sympatie? To jest biznes. Płacisz - i masz swą reklamę.

Np. Komputer Świat podaje na końcu listę czasopism, po której można dodatkowo sięgnąć.

No to my też: Reset, NSS, ŚGK, IO, GK itp. itd. Jakbyście sami nie znali tych tytułów...

We wcześniejszych AR wyjaśnialiście, że to z powodu Waszego największego na rynku nakładu. Jednak przed Wami największym nakładem mógł pochwalić się xxx(...) dopiero gdy Wy przejęliście palnę pierwszeństwa w tej branży, zaczęły się ploty i donosy made in konkurencja.

Po pierwsze: nie za bardzo łąpiemy, co ma nakład do poprzednich akapitów. Po drugie wojny i wojenki w branży zaczęły się w momencie, gdy na naszym rynku pojawiły się DWA takie pisma - tj. od momentu, gdy pojawiło się drugie, bo trudno kłócić się samemu z sobą. Radzę poczytać archiwalne Gamblerzy, TS i SS. Sam zobaczysz... Tylko że ten ostatni zarzut to naprawdę strzał kulą w plot...

(...) Z przykrością muszę stwierdzić, że najpaskudniejszą robotę w CDA ma Smuggler. Raz, że nie może się podpisywać pod swoją pracą (oprócz AR). Poza tym testowanie demek jest okropne. Te ciągle pady i restarty systemu... trzeba mieć do tego żelazne nerwy.

Gostek

Scyro prawda, godociele! Żebyście mnie czasem widzieli, jak z pianą na ustach 20x próbuję uruchomić jakieś demo...

O piractwie na wesoło

Tyle u Was rozważań na temat piractwa, a ja jeszcze nie spotkałem się z listem, który by ukazywał wesołe strony pirackiego softu (w szczególności gier). (...) Kupując "U Pirata" :)) otrzymujemy taną grę i (przy tłumaczeniu na polski) dodatkową atrakcję. Do czego zmierzam? Do różnych buraków w tłumaczeniu: GTA 2 (...) zamiast swoich idiotów otrzymaliśmy Idiotów (czy jakoś tak). Samochód nazwany w oryginalnym bug (począłwy garbus) ochrzczone został jako... BLAD. [Ciesz się, że nie wielBLAD albo dromader! - Smg]. Soul Reaver (...) Nie wspominając o wspaniałych lektorach, napisy w menu nie mieszczą się w przeznaczonych im ramach (nie dało się zmniejszyć fontów?). Urban Chaos - wspaniali lektorzy. Age of Empires II: osoba, która użyła w tym miejscu głosu czyta kwestie dialogowe tak, jakby ktoś ją kopnął tam, gdzie bardzo boli (a czyta facet)... Dracula: Resurrection - lektorzy. Mamy tam towarzyszy za wschodniej granicy. Przynajmniej ja odniosłem takie wrażenie. Lecz wydaje mi się, że rosyjskiego akcentu trudno nie rozpoznać :)). Czyżby piraci from Poland się nie nadawali do takich gier? Co na to pirackie związki zawodowe? Ale jak ktoś chce podszkolić się w rosyjskim, to ma taką możliwość za (około) 20 zł. (...)

skippy

Nie zapytam, skąd to wszystko wiesz, bo powiesz, że to kumpel kupił te piraty :). Ale przypomni mi, iż kilka miesięcy temu otrzymaliśmy plik MP3 (od kumpla, a co? :)), na którym nagrany był głos takiego typowego "lektora" - klimat: "resursory możetcje sprzedacc lub zamienicc" itd. No ale czego więcej oczekiwać za 20 zł?

Ludzie, WARTO chodzić na giełdy (...) choćby dla rozrywki. Ostatnio dwóch koleś naparzało się o miejsce do sprzedaży. Krew się lala strumieniami. Ten wyższy zwyciężył. Poza tym można obejrzeć niezły pościg pirata za złodziejem (ok. 2 km).

Pirat zapewne poczuł się oburzony - jakiś cham okrada go z JEGO gier!!! On się męczy, kopiuje, wstaje rano, buli za miejsce, płaci mafii za ochronę i organizatorom za wstęp [czasem to te same osoby :)], boi się policji... Słowem: ciężko pracuje - a tu jakieś bydlę chce się szybko i całkiem darmo wzbogacić na JEGO krwawicy. Prawda, że to oburzające?! Takie okradanie uczciwych pirackich biznesmenów na giełdzie budzi nasze WIELKIE oburzenie. Swoją drogą mógł powiadomić policję o kradzieży :)).

No i trzeba wspomnieć o napojach piratów (Żytnia, Wyborowa, Czysta - to tylko nalepki, tak naprawdę to tylko fioletowe Frugo z Ukrainy albo czerwone niegawozowane z Bośni).

Nivel und Shintea

Do krytyków CDA

Pinkystinki :)) Ach, jak takie listy zachęcają do kupna CDA :)) To lepsze niż Rejs i Monty Python razem wzięci :)). Gorąca prośba do wszystkich czytelników: więcej takich listów. Wiem, że to nieładnie się wysmiewać z bliźniego ale (...) nie myśleć o przynależności jakiejś waszej nagrody Darwina? (niektóre listy śmiesz mnie, inne denerwują, ale są perełki takie jak ten Pinkystinky czy Apus... sami powiedzcie, czy to tylko normalna głupota? IMHO są tacy, którzy mają

jakis specjalny talent do głupoty). Imagne - ohooho-ohoo :)). COOL! A zaczął tak spokojnie ... (...) Root3r z* (...) Ciekawe, dlaczego denerwuje nas tak bardzo, że inny może się czegoś nauczyć szybciej od nas? (...) Nawet gdy w tej chwili mnie nie interesują, wiem, że mogą mi się przydać w przyszłości. (Na tej samej zasadzie, która każe root3r* wykpiwać te porady, powinienem wyrzucić Analizę Matematyczną i Rachunek Różniczkowy i Całkowy - w końcu już to umiem :)) wszystkie książki (już to czytałem :) itd.

Aro

Ping - pong

...dawajcie porównawcze testy sprzętu. Fajnie by było.

Bywają... będą.

Wrzućcie na CD emulatory np. Amigę lub Spectrę, plus kilka romów. To nie to samo co N64.

Romy to piractwo... Emulatory się czasem pojawiają.

Grające dziewczyny. Fajnie że istnieją, ale to nie wybryki natury, więc nie faworyzujcie ich. Chyba mamy równouprawnienie.

Jeśli tak, to co, umówisz się na randkę z facetem, skoro ma być takie 100% równouprawnienie? Przecież nie możesz faworyzować dziewczyn...

Jak już robicie tyle kącików, to zróbcie filmowy. Filmy i gry mają wiele wspólnego.

Np. trzeba za nie płać... A tak serio, to mieliśmy kiedyś kącik filmowy w CDA i na nasze życzenie został wywalony. No ale jest ankieta, więc - do dzieła!

Nie wszyscy kochają Fallouta - naprawdę.

Hereja!!! :) Na stos!

Mieście dawać w Info, ile dana gra ma kompaktów. I co?

Wrzuciliśmy taką rubrykę do Gamewalkera.

Napisaliście o Xbox. Napiszcie też coś o innych (np. Playstation 2, Dreamcast).

W życiu. Xbox to poniekąd mutacja PC, więc można coś bąknąć, reszta to już sprawa pism konsolowych. Ale (uwaga, uwaga) będziemy wkrótce wydawać pismo o konsolach...

Proszę (...) abym wyszedł na idiotę.

A tak wyglądało to zdanie przed naszymi "skrótaami". *Proszę nie ciąć listu tak, abym wyszedł na idiotę.* :)) Tu pokazałoby Wam, co MOŻEMY zrobić z każdym listem - ale czego NIE robimy...

Zajrzyjcie do ostatnich spisów treści i zobaczcie, ile jest recenzji w stosunku do reszty działów. Czy coś jest nie tak?

Mim z Wrocławia

Za mało gier się pojawia. Ale cóż na to poradzimy? Sam mamy pisać czy wymyślać recenzje fikcyjnych gier? Ile dostajemy, tyle opisujemy.

Pod prąd? :

(...) CDA to bardzo fajna, gruba i sexy gazetka. Prawie wszystko jest OK ale - prawie. Gry zajmują ponad połowę CDA, a sami piszecie, że nie jesteście tylko o grach. Dajcie więcej porad, wskazówek, kursów, testów sprzętu i programów multimedialnych. (...) Niektóre recenzje mają 3-4 strony - po cholere? Kto to czyta? Tylko maniacy. (...) Ja czytam tylko gry oceniane na 1, 2 i 10.

To dużo to się nie naczytasz...

Więcej reklam = niższa cena. Prawda? [Więcej reklam = radsze podwyżki cen i więcej stron - Smg]. To czemu ich &@#\$ nie ma więcej?

Pytanie proszę skierować do tych, którzy je u nas zamieszczają. I tych, którzy nie zamieszczają. (Wstępcu! chyl!). Trudno żebyśmy sami u siebie je wykupywali.

Gazeta podróżowała o 1 zł, a prenumerata o 2 zł. Proszę o wytłumaczenie.

Nirvaniec, Liniewa

Tego, że podróżowała, czy tego, że podwyżki są zróżnicowa-

ne? Powiem tyle - obie rzeczy zdrożały o tyle, o ile MINIMALNIE musiały, by interes się kalkulował.

Straszny tata

Mam pewnego kolegę (...) on ma bardzo wielki problem! Nie może grać na kompie - a to dlatego, że gra... jego ojciec. I to ciągle w jedną grę - FIFA 96. Od paru lat gra w to, gra tylko Polską i zapisuje statystyki każdego meczu w brulionach. (Kolega gra tylko wtedy, gdy jego ojciec jest w pracy). Poza tym jego ojciec grając wydaje niesamowite jęki i robi dziwne grymasy twarzy.

Brimstone

Wiesz co - w końcu to tata wyłożył kasę na kompa, a ponadto jest większy i silniejszy. Cóż zrobić, on rządzi. Prawo dżungli. Ale możemy pomóc choć na te grymasy i jęki - radzimy kupić mu dobre lekarstwo na hemoroidy. Ew. postawić nocnik przy kompie. Sami wiecie, jak to jest - organizm chce BARDZO do WC, a tu jeszcze trzeba wytrwać... sam też byś jęczał i się krzywił! Swoją drogą - lepszy taki ojciec niż ten, który np. uważa kompa za wściekłego szatana albo "dziwną szarą-skrzynkę-na-której-się-w-ogóle-nie-znam". Przynajmniej jest o czym z nim pogadać.

Ludzie i ludziska... :

(...) Ps. Jezu ale mi kretyński podpis wyszedł.

[Yoda]

(...) Nie wiem, czy wiecie, ale w jubileuszowym - 50 - CDA okładka była cała w tekście: HIT* 50 CDA * NR 1* 50 CDA.

Radio

Ale masz fuksa!! To były tylko takie trzy egz. z 200000!!! Nikt oprócz tych trzech ludzi takiego nie ma... Ale to jeszcze nic... w jednym z tych trzech CDA z takimi okładkami ukryliśmy dodatkowo banknot 120 \$! Gdzie??? No jak to gdzie - w okładce! Wprasowaliśmy w procesie druku do wnętrza okładki (pod lakier). Radzę więc każdemu kto znajdzie taki nadruk na okładce, dokładnie obejrzeć ją pod światło - trzeba je tylko stamtąd wyciągnąć, "wypruć" ze środka - macie 1/3 szansy na kasę... [A teraz jestem ciekaw, ilu z czytelników z blyskiem w oku rzuciło się właśnie ku 50 nr CDA? :)))]

(...) Zapewniam, że wszystkie płyty zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi programami antywirusowymi. Jakoś nie chce mi się wierzyć, że te 400 000 egz. płyt macie czas sprawdzać.

Grzegorz z Pieniek

A jednak! Siedzimy, sprawdzamy każde CD, a obok siedzi świstak i zawija je w te folie... :)). Uchechałem się nieźle, czytając ten list. No ale pora na odpowiedź serio: sprawdza się nie każdy kompakt, ale KOMPAKT-MATKĘ, z którego potem tłoczy się mastera, z którego to tłoczy się te tysiące Cover CD (uff). Ponieważ jak dotąd nie ma w rusów, które potrafią się dograć do wytłoczonego już CD-ka, to zakładamy, że skoro MATKA jest bez wirusów, to wszystkie jej dzieci też takie będą... Dodam jednak, że sprawdzamy (na wszelki wypadek) także losowo wybrane CD po wytłoczeniu...

Dlaczego w dziale AR na kopercie podany jest kod 51-667, a w stopce redakcyjnej 51-670?

Tyrael

Mamy tak dużą redakcję, że np. w CDA pracuje aż dwóch różnych Mr Jedi (i oni się nawet nie znają!). Pierwszy kod dotyczy sekretariatu, drugi - mojego biurka (jakieś 800 metrów odległości). A do księgowości to mamy około 40 minut jazdy tramwajem! (serio!!! przysięgam...). Mają nam kupić rowery, żebyśmy na czas mogli - choć czasem - dojechać do toalety...

Zawsze piszcie tak: poczytajcie sobie FAQ (ale mi się nie wymyśliło). Co to jest ten FAQ i gdzie się on znajduje?

Kiziel

Tu, odczekawszy pięć minut, w czasie których poruczałem pod nosem słowa, których zasadniczo nie powinno się w ogóle mówić [a już na pewno głośno i w obecności nieletnich], mogę dać tylko jedną dobrą radę: co to jest FAQ i gdzie je znajdziecie - to przecież pisze... w FAQ. Poczytaj! :) Aha, zauważyłeś może kiedyś coś takiego, co się nazywa: wstęp do AR? [Tak, to to powyżej myśli miesiąc]. Co, myślisz, że nie zauważyłeś...? No to może coś prostszego: wiesz, jak się nazywa gazeta, którą właśnie czytasz? :). Nie??? A - to przepraszam.

Czy da się przejść THE SIMS, jeśli tak - to jak?

M.D.

Krótko: połóż grę na podłodze i przejdź sobie po niej żwawym krokiem. I już. Można przypytować (tudzież wyciąć hałupcoka - Jedi), tylko wtedy na hi-score się nie wpiszesz, bo to już cheatowanie. Jeśli oczekiwałeś konkretniejszej odpowiedzi, to następnym razem zadaj konkretniejsze pytanie... A w ogóle - to tak. Da się.

Cze, piszę do was w sprawie zamieszczenia mego listu, aby ludzie myśleli, że jestem mądry (bo jestem... na poziomie gumowych kurczaków, a to już coś). Otóż mam plan, co należy zrobić, aby budzić respekt i ludziska myśleli, że jestem "cool dude". Wydrukujcie co Wam powiem. (Tego nie drukujcie, of co?). No więc na początek wymyślcie jakiś mądry tytuł listu. Później wstawcie znaczki "(...)" na początek i koniec listu, aby readersi myśleli, że napisałem obszerny list, zawierający wiecele porad i refleksji. A w pomiędzy "(...)" możecie wstawić jakiś krótki zabawny tekst. I jeszcze wymyślcie jakąś fajną xywę i fajne miasto.

Lublin ze Świeżego

Te, te, te - wygodny. Może Cię jeszcze sami mamy zbluzgać w odpowiedzi? A wiesz przynajmniej, czym się karci gumowe kurczaki? Nie? - Z procy! - I taki się uważa za mądrego, nurchlacz grąsowo będziejasty!

Kupiłem sobie Wasz wrześniełowy numer i zaciekał mi opis dema "Dino Crisis". Chciałem go zainstalować i postępowalem zgodnie z wydrukowaną instrukcją: "Po pojawieniu się okna instalatora, z komendą w oknie: idcrisidemo, wpisujemy przed znakiem i partycję dysku (z koniecznym dwukropkiem!) (...) Jeśli np. chcesz zainstalować demo na dysku d, to wpisujesz d: - w efekcie mamy d:\idcrisidemo". Pojawiły się komunikaty po angielsku, których nie kumam. Co to jest partycja? Czy dysk "d" oznacza stację CD-Rom? Mój napęd CD-Rom nie jest oznaczony żadną literą. Co powinienem zrobić? Wpisać inną literę, czy odesłać do Was płytę? Wszystko inne na niej działa.

[email]

Nie wiem, co TY masz zrobić: JA się chciałem powiesić po lekturze :(Zresztą... możesz wpisać "c" albo np. "yp-silon" albo "umlaut". Albo też choć ODRÓBINKĘ - o tytę... - poznać Windows i język angielski. Jak znam życie, masz jedną partycję (C) próbujesz instalować demo na CD-ROM-ie, który na pewno jest ustawiony jako D. Ludzie!... PS N'e znasz Partycji! Partycja Twardzińska (dla przyjaciół "Hadececzka") to bardzo sexy ruda dziewczyna, mieszkająca w Twym kompie... Popytaj, procka, on zna jej adres! (Ja też kcm, ja też! Jedi).

Napisałem do Was długi na 3 strony list, ale gdzieś mi go wciągnę, a nie chce mi się go od nowa pisać, więc pozwólcie, że Wam go streszczę. Otóż zawarłem w nim niebanalne refleksje na temat piractwa komputerowego, a także kilka nowatorskich pomysłów do wprowadzenia w Waszym piśmie (prosiłbym o ustosunkowanie się do nich). Nie zabrakło także kilku uszczypliwych uwag pod adresem niektórych redaktorów i przyszłów ludowych. I co? Prawda, że ciekawy list? Jeśli Wam się podobał, to niedługo przysłę następny :)))

Raddy

Tylko nie tak obszerny, bo tym razem obetniemy go o 4/3!

Girl's Corner

(...) Moja siostra też czyta CDA. Ma 11 lat. W Waszym teście (tym o uzależnieniu) nabiła 122 pkt. (Ja nabiłam 65). Robiłam jej ten test dwa razy i za każdym razem wyszło to samo. Powiedziałam jej, że jest uzależniona, a ona zaczęła mi zadawać pytania w stylu: "Co jej daje to, że wie, że jest uzależniona?".

To, że za parę lat nie będzie mogła mówić: "Czemu nikt wcześniej mi o tym nie powiedział, czemu mnie nie ostrzeżono na czas?". Ponadto zawsze może się teraz domagać gier na receptę.

Mam 17 lat i nie jestem traktowana zbyt serio przez otoczenie. "Koleżanki" uważają, że jestem trochę dziwna; jak ładna dziewczyna w moim wieku może przesiadywać przed komputerem (zamiast łączyć za chłopakami), czytać "Jakięgoś" Tolkiena, Lema, Sapkowskiego czy innych, jak w ogóle taka dziewczyna może CZYTAĆ KSIĄŻKI? Pamiętam, jak w autobusie (dojeżdżam do szkoły do Dzierżoniowa) czytałam CDA. Podeszła do mnie jedna "koleżanka" i pyta: Co czytasz? - Gazetę. - A jest horoskop? - Nie ma. - Eee, to głupia... Dziewczyny traktują mnie jak "coś" dziwne-go. Faceci nie lepiej. Jedni myślą, że ja tak robię dla

szpanu (jakbym miała czym i przed kim szpanować) i nawet nie chcą ze mną pogadać, a inni traktują mnie jak fajnego kumpla (pożyczają płyty i CDA), a tak poza tym nic. Żadnego zainteresowania.

Cholerni idioci z Twych kumpli, co tu kryć: patrzą i nie widzą... cie(m)niasy. Czemu Cię nie było, jak ja miałam 17 lat, he? I nie przejmuj się, pewnego dnia znajdziesz kogoś, kto Cię doceni.

Nikt nie traktuje mnie jak dziewczynę. Nie mam z kim pogadać, bo dziewczyny tylko gadają o ciuchach (niby żadna nie lubi B. Spears, a wszystkie ubierają się jak ona - ja jestem sk8em), facetach (za którymi wszędzie lażę) i o szkole (niby nikt nie lubi tam chodzić, a wszyscy o tym mówią!). Kiedyś (w ósmej klasie!) mieliśmy napisać wypracowanie na temat: "Moja ulubiona książka". Oczywiście napisałam o "Władcy pierścieni". Moja facetka od polskiego wysmiała mnie przy całej klasie, że czytam bajki dla dzieci i powiedziała, że powinnam dorosnąć!

To ona powinna dorosnąć (szczególnie do funkcji nauczycielki - Jedi). I zmądrzeć. A jako nauczycielka jest poniżej wszelkiej krytyki. Ta książka znalazła się - i to wysoko! - na liście "100 książek XX wieku", stworzonej przez intelektualistów w Anglii i USA. Po drugie: czytanie bajek bynajmniej nie świadczy o dziecinności. (Ale wysmiewanie się z ich czytelników - jak najbardziej!) Po trzecie: nie należy NIGDY wysmiewać publicznie cudzych pasji. Kardynalne braki w wykształceniu pedagogicznym, ot co! Ciesi paść, a nie uczyć, trzeba, proszę pani nauczycielko...

W I klasie szkoły średniej (na początku roku) też był podobny temat wypracowania. Napisałam to, co zawsze; i tak zachwyciłam polonistkę, aż kazała mi to czytać przy całej klasie. Nikt się ze mnie nie śmiał.

No cóż, są ludzie i ludziska, nauczyciele i męczywory (za przeproszeniem). Ja tam też mam o polonistkach wspomnienia paskudne (z podstawówki) i genialne (z liceum).

Gdzie można kupić gumowe kurczaki? Też bym chciała się takim "pobawić" (jak Mr. Jedi "bawi się" Barnabą;)

Kasia S. z Łagiewnik

Odpowiedzi na tak e pytania udzie amy po 22 i przy zgłoszonym świetle - choć i tak widać, jak rubinowo świecą się nam uszy ze wstydu... Dziewczyno, NIE PRZY LUDZIACH! (ale do redakcji możesz zadzwonić - Jedi Ci wszystko wyjaśni - Jedi!).

Cium! W sierpniowym numerze wydrukowaliście list od "syna św. Mikołaja", szanownego pana Shivo. Po przeczytaniu pewnej części tego listu poczułam się jak smok!!! (o którym krąży legenda, opowieść). (...) I tu poczułam się z deka urażona!!! Jak można mnie porównywać do panienki, która wie tylko, że jej komp kosztował 5 tys!!! (...) słysząc rozmowę dwóch gości na ulicy na temat podkręcania procka, widzę schemat takiego działania, złożyć i rozłożyć kompa potrafili (części dużo nie zostaje). A to wszystko dzięki Nazirowi, który mnie tego nauczył, więc może panowie zamiast śmiać się ze swoich siostr, dziewczyn, które potrafią tylko włączyć pasjansa i Painta, pokazałbyście im kompa od tej strony, którą Wy tak kochacie? Trochę cierpliwości i wyrozumiałości, a będziecie mieć nowego wspaniałego kumpla.

Nasia

I konkurencję do klawiatury też.

(...) Tak na marginesie (...) CDA to świetny sposób na podrywanie chłopaków. Siedziałam kiedyś w bibliotece szkolnej zaczytana w CDA, kiedy przysiadło się do mnie dwóch z takim oto pytaniem: "ty się interesujesz kompami?" (...) Wtedy ja zarzuciłam ich profesjonalnymi tekstami z branży, aż im szczęki opadły. Teraz staram się ich unikać, bo wiesz, nie chcę płacić za te wszystkie plomby i protezy (...)

Drabik Drzewkowaty [Ewa Drab] z Katowic

(...)Trochę się na Was zawiodłam. (...) W nr 9/00 zobaczyłam swój list (...) był niepodpisany, a zaraz pod nim był list Joli B. Jeszcze ktoś pomyśli, że to JA hoduję wirusy w łóżku brata albo ona lubi Tolkiena. (...)

Silmarien, The Queen of Shadows

Faktycznie, mee e e[a] maksima kulpka :). Nie zauważyłam, że przy składaniu tekstu gdzieś wcięto jeden podpis. Zatem oficjalnie padam na kolana i syplę proch na

głowę (...i podpalam! A.e fajn - boom.). [Ooo, Smugglerku, dlaczego tak się dziwnie patrzysz? - Jedi]. <Bo straciłam głowę z wrażeń... - Smg>.

Raz po mordzie to byłoby trochę za mało dla takiego prymitywnego Smugglera. Czepla się wszystkiego. Ma nadzieję, że każdy kto czyta jego żarty będzie nimi zachwycony [To prawda! - Smg], a wszystkie dziewczyny wzruszą się do łez. I tu się mylisz!

Nieprawda! Pomyliłam się tylko RAZ w życiu. Kiedy? Wtedy, gdy myślałam, że się pomyliłam, a okazało się, że jednak miałam rację!

Wkurzasz mnie, bo potrafisz innych poniżyć, zapomniawszy, jak daleko ci do nas. (...) Piszesz artykuły o tym, jak nie być nałogowcem, a parę stron bliżej polecać świetne gierki (...) Gdybym cię miała zawsze słuchać... zapomnij. Wiem, że ten list nie był tak obiecywały jak te, które dostajesz od innych dziewczyn. (...) Trzeba żyć dalej i wreszcie zmądrzeć. Tak tak, Smuggler - zmądrzeć!!!

A. Junior

Kiedyś pewna kobieta powiedziała Winstonowi Churchillowi: "Gdybym była pana żoną - podałamby panu trzcinę zamiast herbaty". A Winston na to: "Gdybym był pani mężem - wypiłbym ją bez wahania". No to dawaj tę herbatę, dziewczyno! Wolę śmierć niż "zmądrzenie"...

Kiedy czytam inne "niektóre listy", to też zmaltrato-wane serduszek pracuje coraz szybciej i szybciej, aż w końcu krew mnie zalewa. [Jedi, Smuggler - gdzie kupujecie tyle cierpliwości?] (...) Skąd się biorą tacy ludzie, jak LucaS, Pinkystinki, Imagne albo r00t3r?! (...) Gdzie jest tolerancja, zrozumienie, kultura?! Zastanawiam się, czy oni choć czasem pomyślą, zanim napiszą kolejny żaloszny list pełen wyzwisk, przekleństw, idiotycznych zarzutów (...) Taka "krytyka" obraca się przeciwko autorowi. Człowieku, czy myślisz, że jesteś taki odważny, bo zrównałeś z ziemią "lamerów", będąc rzekomo wszechwiedzącym ekspertem? (...) Nie wiem, czy słyszałeś kiedykolwiek o Sokratesie i czy kojarzysz słowa: "wiem, że nic nie wiem". W każdym razie, zastanów się nad nimi. Oprócz pychy mógłbyś też pozbyć się egoizmu - nie jesteś sam na tym świecie, nie tylko Ty czytasz CDA, więc pomyśl czasem o innych (chyba zostanie kaznodziej(k)ą albo Mężem... Żoną?... Stanu :)). (...) Są ludzie, którzy jeszcze nic nie umieją, nic nie wiedzą - a jak mają się nauczyć, jeśli kumple ich wysmiewają, kiedy przychodzą do nich z (niby) błahą sprawą? Po to właśnie są poradniki, m.in. w CDA. Ty wcale nie musisz ich czytać, więc nie wiem, co Ci przeszkadza. Żal Ci miejsca, kasy, pracy autorów tych tekstów? A może głupio, bo czasem znajdziesz tam coś, czego dotąd nie wiedziałeś?

Tasio Trot(od)yl-el [ja tylko czasem lat seplenię :)]

Mondla dziewczynka :). Pociesz się, że my też seplenimy. Ale nie cały czas - tylko wtedy, gdy mówimy.

Wcześniej grałam, grałam, grałam... Tylko grałam! I wiesz co? Pewnego razu, przechodząc Tomb Raidera po raz 6489023794-ty uświadomiłam sobie, że to jest... nudne. (...) Odechciało mi się grać! I jestem szczęśliwa, bo jeszcze do tego przeczytałam Twój art [o Nałogowcach - red.] i poczułam się lepsza - nie wiem od kogo, nie wiem od czego, ale w jakimś sensie lepsza to się poczułam. Nie to, że całkowicie zniechęciłam kompa - bo jeszcze bardziej go polubiłam, ale polubiłam go za to, że jest maszyną do robienia ciekawych rzeczy. (...) I stwierdziłam, że komp nie jest tylko do grania, więcej - komp NIE JEST do grania! Do grania jest PSX, Dreamcast, ale nie Pecet! Ludzie, zastanówcie się nad tym - czy pecet nie jest za skomplikowany i wszechstronna maszyną na to, żeby przeznaczyć go TYLKO na granie? (...) Bo o wiele lepiej się myśli: "o, dzisiaj stworzyłam coś ciekawego na moim blaszaku, za co jestem chwalona" niż "przeszłam dzisiaj kolejny level Quake'a, e, jutro przejdę dwa następne...".

Anka "Sagaint1" Cichocka

(...) Po nasyceniu pierwszych żąd rubryką AR (mój chłopak ma chyba do mnie jakiś ukryty żal) wpadłam w zadumę. A oto i wnioski, które wydumałam (...) na temat trójkąta: mężczyzna - komputer - kobieta. Po- wiem tylko tyle: dziewczyny!!! Facet z kompem to prawdziwy skarb!!! Nareszcie znalazłam kogoś, kto zrozumiał moje przywiązanie do Excela i Pascala i nie ma nic przeciwko dłuższemu przytulaniu się przy monitorze zamiast na spacerze. Ech... żeby takich więcej...

Karolina

Ech żeby TAKICH DZIEWCZYN w ęcej... ech...

(...) Aż się zdziwiłam, że proponujecie ludziom wyłączenie auto-save w Wordzie (...) nie zliczę sytuacji w których auto-save uratował mi skórę (...) A wy: "wyłączcie auto-save, komputer będzie szybciej chodził".

Bo będzie. To był tekst o tym, jak usprawnić pracę z kompem, a nie o tym, jak dbać o swoje cenne teksty. Tak samo jak z samochodem - jeśli będą porady, jak zwiększyć moc silnika, to nie narzekajcie, że wskutek tego wzrosnie zużycie paliwa i poziom hałasu. Coś za coś.

(...) Chomik Alfred (...) Biorąc pod uwagę czas życia przeciętnego chomika, ten jest mutantem (...) o ile pamiętam Alfred pojawił się parę lat temu w PC Shareware, więc jest to wyjątkowo leciwy chomik.

Alfred - podobnie jak np. Homer czy Szekspir - jest nieśmier-tel-ny. Pozą tym nosi różowe pupucie króliczki, żre fistaszki, terroryzuje sekretarkę, dusi gumowe kurczaki, karmi się z procy i wycina holupki, śpiewając Marsyliankę. Stąd częściej możecie go spotkać w magazynie "Kawaii". U nas jest za normalnie dla niego.

(...) Co z tym konkursem na recenzję? Obiecaliście i co???

Obiecujemy, że na pewno będzie w XXI wieku.

Mam pytanie - czy Wasze pismo jest foliowane, a w kioskach zrywają folię, czy też może gdzieś tam sami je foliują?

To drugie. Robią to w niektórych sklepach, zapewne w obawie przed "kolekcjonerami" dołączonych do pisma CD.

Test na nałogowca (...) Nie powiem, ile nastukałam (...) 78. (...) Ale tak się składa, że potrafię cały dzień i noc przesiedzieć, nic nie jeść, a kiedy mam egzamin - nawet go nie tknąć. I nieprawda, że komp odbiera przyjaciół - wręcz przeciwnie, dzięki niemu poznałam wielu ludzi, którzy tak jak ja mają niezłe wyniki w szkole (...) I szlag mnie trafił, kiedy czytam że ankietą była... nie do końca prawdziwa. Ja już się chcę zapisywać do klubu anonimowych, robię sobie gorzkie wyrzuty, prawie już sprzedając komputer (...) a to tylko zawyżona ankieta.

Po pierwsze: pisałem, że nałóg niejedno ma imię - i żeby nie sugerować się za bardzo wynikami ankiety, ponieważ próg uzależnienia jest dla każdego inny. Są tacy, którzy nigdy nie dadzą się całkiem uzależnić, są i tacy, którzy wsiąkną n e ma! od razu. Ankietą była po to, żeby Wami trochę wstrząsnąć i zmusić do spojrzenia na siebie niejako z zewnątrz. I swe zadanie spełniła. To był "stan wyższej konieczności". Ilu z Was zastanowiłoby się nad swym postępowaniem, gdyby wyszło z ankiety, że: "luzik, do nałogu to mi jeszcze daleko". Lepiej za wcześnie niż za późno się opamiętać...

Ciekawa jestem, czy jak zrobię swoją ankietę, nie podając punktacji, zgodzicie się wziąć w niej udział?

Naturalnie. O ile sama TEŻ uczciwie odpowiesz na jej pytania i nie będzie to ankietą w stylu: "pracujesz w CDA - dopisz sobie 1000 punktów". "Masz xywkę zaczynającą się na "S" - kolejne 5000" itd. Bo nie chodzi o to, by nam udowodnić, że jesteśmy 20x większymi nałogowcami niż typowy czytelnik - pewnie jesteśmy :) - a o to, by sprawdzić siebie.

Zwłaszcza taki jeden, którego jak dorwę za opis dziewczyn grających przy komputerze [do usług, to ja - Smuggler!...] ... Grrr... A może ankietą: jak zmusić powyższego osobnika do zjedzenia zgnitego śledzia w czekoladzie? >:]

Paula, Warszawa

Zmuszać?! Zjem go dobrowolnie, gdy tylko udowodnisz mi, że pomyliłam się w opisie, hehehe. (Metodę dowodu pozostawiam Twój inwencji.) Swoją drogą, wolę raczej takie nadgniłe śledzie polane gęstym, słodzikim, scukrzonym, że aż w zębach chrzęści, sokiem malinowym i nadziewane zaśmierzdłą bitą śmietaną. MNIAM! (Smuggie... tym razem byłoby wyjątkowo obrzydliwy... - Jedi). <Hm - dlaczego TYLKO "tym razem"? - Smg>.

Czytelników przedświątecznie do młotki doprowadzili:

SMUGGLER "CODEATER"
I MR "POKEMON" JEDI

Najwyżej oceniana gra przygodowa ostatnich lat

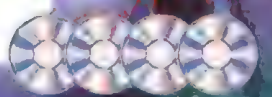
The Longest Journey

Najdłuższa
Podróż

W roli April Ryan

Edyta
Olszówka

4 CD



Oto gra, która zniewoli Cię swym pięknem i głębią.

Jest wiek XXIII. Żyjesz w nowoczesnym świecie nauki i techniki, gdzie wszystkie wydarzenia są logiczne i naukowo wytłumaczalne. Wszystkie... oprócz Twoich niewiarygodnie plastycznych snów. Pewnej nocy uświadamiasz sobie, że to coś więcej niż senne mary. Odkrywasz, że Twój świat - wbrew wszystkiemu co wiesz - nie jest jedynym. Odkrywasz, istnienie drugiej, zupełnie innej rzeczywistości...

Postanawiasz zgłębić nowy wymiar kuszący swym niewyobrażalnym pięknem, magią i tajemniczością. Jednak poznajesz straszną prawdę - odwieczny porządek obu światów jest zagrożony. Coś złego dzieje się na krawędzi obu rzeczywistości. Ich granica zaczyna się zacierać i przerażona stwierdzasz, że światom grozi zagłada. Nie wiesz jak przeciwdziałać nadchodzącemu nieszczęściu, jednak postanawiasz zrobić wszystko, aby zapobiec katastrofie. Wyruszasz w podróż. Najdłuższą Podróż swojego życia...

- Ponad 150 niepowtarzalnych lokacji, 70 całkowicie odmiennych postaci oraz rozbudowana, pełna wątków pobocznych fabuła.
- Szczegółowa trójwymiarowa grafika oraz artystyczne tła wyświetlane w wysokiej rozdzielczości.
- Oszałamiający efekt kolorowego, dynamicznego oświetlenia oraz cieniowania generowany w czasie rzeczywistym (również bez akceleratora 3D)
- Realistyczne animacje postaci poruszających się w sposób doskonale naturalny.
- Niepowtarzalna polska wersja językowa przygotowana przy udziale Edyty Olszówki jako April Ryan.
- Doskonale wydana gra na 4 płytach CD w przystępnej cenie 99 złotych!

The Longest Journey to gra, na którą czekałeś.
Niepowtarzalnie piękna i wciągająca.
Zapewniająca niesamowite przeżycia.

Gra otrzymała wiele wyróżnień i wysokich ocen prasy

CD Action
10/10

CLICK!
5/6

Gry Komputerowe
85%



Magazyn IO
88/100

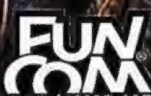
Reset
9,5/10

Valhalla
9/10



SPRZEDAŻ WYSTĄPKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com



Sklepy z grami polecane przez
CD Projekt: Warszawa
ul. Indyjska 25a,
tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa
ul. Perca 2, tel. (0-22) 654 23 65



WYGRAJ WŁASNY EGZEMPLARZ GRY „THE LONGEST JOURNEY”!

Odpowiedz poprawnie na proste pytanie: Jak nazywa się aktorka, która w polskiej wersji gry The Longest Journey wcieliła się w postać głównej bohaterki April Ryan? Poprawną odpowiedź należy wpisać poniżej, kupon wyciąć, nakleić na kartkę pocztową i przelać pod adres: CD Projekt ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa z dopiskiem „Konkurs TLJ”. 20 autorów poprawnych odpowiedzi otrzyma grę The Longest Journey.

Imię: _____

Nazwisko: _____

Adres: _____

Odpowiedź: _____

TIPSY

Blair Witch Project Vol 1: Rustin Parr

Naciśnij F10 i wpisz:

IWORKFORGOD
GETINTOMYBELLY
BIGHEAD
GIBNPLENTYT2000
GIVEMEFATH
NOD3D
HELLFREEZEORVER
BIGSTICKOFDEATH
MEDIUMRARE
GOODTIMESMAN
BURNYOARASSOFF
MEETMYPAL TOMMY
SMILEYNOMORE
SUNOFGOD
IAMAWIMPFOR THIS
RECHARGE
THE DOGFARTED
ICANSEE
WWBEWARE
VAMPBEWARE
DEMONBEWARE
ISUCK
IRULE
COMBATISSCARY
PUZZLESARESCARY
INSTANTCRASH
THUNDERSTORM
SNOWSTORM
FLAMEONASTICK
TIME
DARK

- God Mode
- wszelka broń
- Big Head Mode
- wyglądasz jak Terminator
- max, zdrowie
- niewidzialność
- zamraża wroga
- shotgun
- kusza
- dynamit
- miotacz ognia
- pistolet maszynowy
- strzelba na słońce!
- miotacz promieni
- 100 naboł
- ładuje baterię latarki
- maska gazowa
- noktowizor
- srebrne kule
- Lith Bullets
- Mercy Bullets
- niski poziom trudności gry
- wysoki poziom trudności gry
- łatwa walka wręcz
- proste zagadki
- ajijj!
- wywołujesz burzę
- ...a teraz zamięć
- Flaming Ammo
- zwiększa/zmniejsza upływ czasu
- ciemniejsza grafika

Tipsy o nieokreślonym działaniu:
NUKEFORTIME, OLDHAT, BLANK, STEP.

Deus Ex

Oto jedynie słuszna i poprawna wersja wprowadzania kodów (które zamieściliśmy parę numerów temu). Zaczniemy od najtrudniejszej sprawy - aby w ogóle można było wprowadzić te tipsy, edytuj plik **user.ini**, który znajdziesz w katalogu System (w grze Deus Ex). Gdy się przyjrzyś temu plikowi, zobaczysz, że jest tam opisanych mnóstwo klawiszy, a niemal do każdego przypisana została jakaś funkcja. Znajdź tam sekwencję "t" (i uważa - nie "T", a "t") i zmień ją na "t=Talk". Zgraj plik, uruchom grę. W grze naciśnij klawisz "T". U dołu ekranu POWINNO pojawić się słowo SAY (a jeśli go nie ma, to znaczy, że zrobiłeś coś nie tak). Teraz WYKASOWUJEMY "say" i w to miejsce wpisujemy: **"set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True"**, Enter* (uważać na spacje, małe i duże litery itd. - wszystko jest ważne!). W ten sposób aktywizowaliśmy cheat-mode. Teraz możemy znowu nacisnąć T, wykasować SAY i wpisać jeden z owych kodów (rip, god), Enter, Testowano i działa!

* Jeśli nie chce ci się za każdym razem tego wpisywać na początku gry i nowego levelu, to w linii komend (niech nikt nie odważy się zapytać, co to jest - bo niedawno był cały wykład!) można dopisać sekwencję: **-hax0r**. Np. **DeusEx.exe -hax0r**.

Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld

Podczas gry naciśnij Tab i wpisz:

nwcagents
nwcclotsofguns

- w wolnych slotach pojawiają się czarni rycerze
- maszyny oblężnicze



nwcneo
nwcitrinity

nwcfollowthewhiterabbit
nwcnebuchadnezzar
nwcmerpheus
nwcoracle
nwcwhatisthematrix
nwcignoranceisbliss
nwcetheconstruct

nwcbluepill
nwcrcedpill
nwcthereisnospoon
nwczion
nwcphisherprice

- wygrasz misję
- w wolnych slotach masz archanioly
- max, szczęście
- nieskończone punkty ruchu
- max, morale
- masz całą mapę z puzzli
- odsłania mapę świata
- anuluj poprzedni cheat
- 100 000 złota + 100 jednostek wszelkich surowców
- przegrywasz :(
- wygrasz :)
- 999 mana + wszelkie czary
- wszelkie budowle
- dziwne kolory gry

MTV Sports: Skateboarding

Wpisz **PASWRD** jako swe imię w "lifestyle mode" - masz dostęp do wszystkich leveli, desk i skate'ów.

Rune



Edytuj plik **user.ini**. Znajdź tam sekwencję **"G="** i **"T="**, po czym zmień je w następujący sposób: zamiast **"G="** wpisz **"G=God"**, a **"T="** podmień na **"T=CheatPlease"**. Mówiąc ściślej, możesz "God" i "CheatPlease" dopisać do jakiegokolwiek innego nieobłożonego klawisza, ale tak będzie najwygodniej. Zaczniij grać - po czym najpierw naciśnij T, by zakttywizować cheaty, a potem G, by dostać god-mode. Te czynności ponawiaj na każdym levelu. Możesz też **sobie dopisać** "fly" (latanie) i "walk" (anulowanie latania) **do wolnych klawiszy**. Mało? No to masz jeszcze: invisible, ghost, amphibious (zwiększenie ich jest chyba jasne?).

Inna metoda

Naciśnij tyldę (~), by wejść do konsoli (możesz też nacisnąć Tab), i wpisz:

CHEATPLEASE

- aktywizuje cheaty

GOD
GHOST
FLY
WALK
BEHINDVIEW 0
PLAYERSONLY
KILLPAWNS
TOGGLEFULLSCREEN
PREFERENCES

- God Mode
- przenikanie przez ściany
- latanie
- wyłączamy latanie
- widok w FPP
- zamraża wszystkich prócz gracza
- wykańcza wrogów na planszy
- tryb pełnoekranowy on/off
- więcej skomplikowanych opcji :) w menu

SUMMON [przedmiot] - daje ci przedmiot o nazwie: VikingShortSword; VikingBroadSword; VikingShield; VikingShieldCross; GoblinAxe; GoblinShield; DwarfBattleSword; DwarfBattleAxe; DwarfBattleHammer; DwarfWorkSword; DwarfWorkHammer; DwarfBattleShield; RuneOfPower; RuneOfPowerRefill; RuneOfHealth; RuneOfStrength; MagicShield; DarkShield; RustyMace; RomanSword; SigurdAxe; HandAxe; Torch

SWITCHCOOPLEVEL [level] - skok na level o danej nazwie + wszystkie obecnie posiadane przedmioty

OPEN [level]
Jump to Level [level] - ładuje mapę o danej nazwie
intro (intro movie); ragnarvillage (begin movie); ragnarvillage2; sailingship (level transition); sinkingship; sinkingship2; deepunder1odin; deepunder1odinbv; deepunder3; deepunder4; hell1; hell1a; hell1a2; hell1b; hell1end; hell1a; hell1b; hell1c; goblin1; goblin2; trialpit; beetlefly (level transition); thorapproach; thor1; thormap3; thormap4a; thormap4b; thormap5a; thormap5b; thormap6loki; mountain1; mountain2; dwarftrans; dwarf1wwheel; dwarfmap2; dwarfmap3a;

dwarfmap3b; dwarfmap5a; dwarfmap5b; dwarfmap6dark; dwarf1; loki1; loki1a; lokimaze; loki2; loki3a; loki3b; village-ruin; asgard (end movie)

Sanity: Aiken's Artifact

Naciśnij Enter podczas gry, wpisz kod, znow Enter.



mptedthead
- God Mode On/Off
mpjuiceme
- zdrowie i mana
mpshipit
- dostęp do wszelkich leveli

Tony Hawk's Pro Skater 2

Cheat Mode

Spauzuj grę, naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej. W tym czasie naciśnij kolejno: spacja, spacja, spacja, C, V, Up, Down, Left, Up, C, V, spacja, V, B, spacja, V, B. Jeśli wszystko zrobisz jak trzeba, ekran gry drgnie (albo zafaluje). Teraz wybierz opcję End Run z "pause menu". W efekcie masz wszystkie cheaty, sekwencje FMV i skaterów do swej dyspozycji.

Chudy skater

Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciśnij: spacja, spacja, spacja, spacja, C, spacja, spacja, spacja, spacja, C, spacja, spacja, spacja, spacja, C (a jak za mało chudy - powtarzaj operację do woli).

Neversoft Skater

Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciśnij: Up, C, C, V, Right, Up, B, V. W efekcie masz skatera z Nersoft Dev Team.

Lepsze umiejętności skatera

Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciśnij: spacja, V, B, C, V, Up, Down.

Turbo Mode

Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciśnij: Down, C, V, Right, Up, B, Down, C, V, Right, Up, B.

Gruby Skater

Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciśnij: spacja, spacja, spacja, spacja, Left, spacja, spacja, spacja, spacja, Left, spacja, spacja, spacja, spacja, Left (też można powtarzać do woli).

Blood Mode

Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciśnij: Right, Up, C, V.

Na wszelki wypadek wyjaśniam: że Left to lewy klawisz kursora, Right - prawy itd.

Zeus: Master of Olympus



Naciśnij: Ctrl+Alt+C i wpisz:

Delian Treasury

- więcej (o 1000) kasy

Ambrosia

- wygrasz scenariusz

Fireballs from Heaven

- piorun z jasnego nieba...

Bovine and Arrows

- wieże strzelają krowami zamiast strzałami

Cheese Puff

- robotnicy mleczarni (?) noszą

Soundfrags

- zoroje z sera

- ???

JUŻ 1 GRUDNIA!

Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Piotr Fronczewski,
Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia:



Baldur's Gate II™

GRA BALDUR'S GATE 2
TO ZDANIEM
SPECJALISTÓW JEDNA
Z NAJLEPSZYCH GIER
KOMPUTEROWYCH:

CD ACTION
9/10



CLICK!
6-/6



GRY KOMPUTEROWE
91%



MAGAZYN IO
95%



RESET
9/10



NEW S SERVICE
9/10



ŚWIAT GIER
KOMPUTEROWYCH
9/10



Więcej informacji o grze:
<http://bg2.cdprojekt.com>

* Baldur's Gate 2 działa w rozdzielczości 640x480 oraz 800x600 zaś w trybach pełnoekranowych 1024x768 do 1600x1200.

Pamiętaj!
Tylko oryginalna
kopia gwarantuje
pełną satysfakcję,
ekskluzywne wydanie
oraz poprawne
działanie i darmową
pomocę
techniczną.



Kontynuacja Baldur's Gate, jednej z najlepszych gier komputerowych nadchodzą! Druga część zaskoczy Cię jeszcze większym rozmachem wykonania oraz setkami usprawnień – począwszy od sposobu obsługi, poprzez nieliniową fabułę z wieloma drogami prowadzącymi do osiągnięcia celu, a skończywszy na jeszcze bardziej dopracowanej grafice*. Fascynujący świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód już niedługo pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na nowe wyzwania i przygody. Udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest już tylko legendą...

Dlaczego musisz mieć Baldur's Gate 2:

- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku, jak i nowicjuszy.
- Jest opracowana w doskonałej polskiej wersji językowej. Dzięki pracy doświadczonego zespołu lokalizacyjnego (odpowiedzialnego m.in. za Baldur's Gate, Torment, Icewind Dale) Baldur's Gate 2 przemówi do Ciebie w ojczystym języku, co pozwoli Ci się skoncentrować na największych subtelnościach rozgrywki.
- Jest obecnie najbardziej rozbudowaną i zaawansowaną produkcją w dziejach gier, a wykreowana rzeczywistość najbliższa idealowi tętniącej życiem wirtualnej rzeczywistości.
- Zajmuje 4 płyty CD wypełnione po brzegi ogromnym, niesamowicie rozbudowanym światem, którego złożoność wprawi Cię w zachwyt.
- Ma wspaniałą, obszerną instrukcję, która niepostrzeżenie wprowadzi Cię w świat gry.
- W pakiecie znajdziesz wyjątkowe dodatki związane z grą m.in. mapę, podkładkę pod mysz, kartę podręcznej pomocy oraz dysk ze ścieżkami audio (77 min.) oraz dodatkową postacią i bronią.
- Kupując jedną grę najwyższej jakości bawisz się kilka razy lepiej i dłużej niż wieloma innymi.
- A co najważniejsze wierzymy, że przyjemność z gry przewyższy wszystko, co do tej pory poznałeś.

Specjalne ekskluzywne,
polskie wydanie zawiera:

Gry na 4
płytach CD



Wyjątkowy dysk CD
z muzyką w formacie
audio (77 min.) oraz
ciekawymi dodatkami do gry
m.in. nowymi, potężnymi
broniami.



Mousepad,



Kartę podręcznej
pomocy



Mapę



Instrukcję do gry



CENA
159
ZŁOTYCH



Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

BALDUR'S GATE™ II: SHADOWS OF AMN™ Produkcja i © 2000 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D i logo TSR są znakami towarowymi TSR, Inc. części Wizards of the Coast, Inc. i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare i logo BioWare są znakami towarowymi BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i logo Black Isle Studios są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Włocznia i logo Włocznia Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest zarejestrowanym znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.